

SAYI: 02 | ISSN: 2148 - 0869 | 10.00₺ (KDV Dahil)

SAYI: 2

LEAGUE OF LEGENDS

OYUNGEZER ÖZEL

30 YENİ ŞAMPİYON İÇİN USTA REHBERLERİ

İÇERİK YENİLENDİ

2014'TE NELER DEĞİŞTİ, YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN BİLGİLER

TOPLULUK HABERLERİ

LOL TV, EN İYİ COSPLAYLER, GLANDAL YOLLARDA, SUNUCULARLA TANIŞIN

ESPOR LEAGUE OF LEGENDS

BÜYÜK FİNALE GİDEN YOLDA BİZİ NELER BEKLİYOR


TEMMUZ'DA OYUNGEZER'İ KAÇIRMAYIN!
Oyungezer
OGZ #81 E3 ÖZEL
AMERİKA'YI YENİDEN KEŞFETTİK!
ASSASSIN'S CREED UNITY | BATMAN ARKHAM KNIGHT | LITTLE BIG PLANET 3
MASS EFFECT 4 | ALIEN ISOLATION | UNCHARTED 4 | NO MAN'S SKY
VE DAHA FAZLASI
TÜRKİYE'NİN EN EĞLENCELİ OYUN DERGİSİ
oyungezer.com.tr
facebook.com/oyungezer
twitter.com/oyungezer
youtube.com/oyungezer
steamcommunity.com/groups/oyungezer

Oyungezer ÖZEL
SAYI: 02 - 07/2014

ISSN: 2148 - 0869

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Ateş Uluç, *ates@oyungezer.com.tr*

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, *sinan@oyungezer.com.tr*

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, *tugbek@oyungezer.com.tr*

Editörler
Emir Cerrahoğlu, *emir@oyungezer.com.tr*
Eren Okka, *eren@oyungezer.com.tr*

Serbest Yazarlar
Alara Bayraktar, *alara@oyungezer.com.tr*
Berk Çağatay Albayrak, *cagatay@oyungezer.com.tr*
Can Yürekli, *can.yurekli@oyungezer.com.tr*
Cengizhan Kervancı, *cengizhan@oyungezer.com.tr*
Ceren Karaköse, *ceren@oyungezer.com.tr*
Emre Ürük, *emre.uruk@oyungezer.com.tr*
Mert Demir, *mert.demir@oyungezer.com.tr*

Grafik Tasarım
Gizem Sedef, *gizem@oyungezer.com.tr*

Web Geliştirme
Ozan Özkan, *ozan@oyungezer.com.tr*

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti. Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885
Sancaktepe İstanbul
Tel: 0216 585 91 02, Faks: 0216 585 91 30

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

KÜÇÜK BİR RİCA...
Oyungezer Özel'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

İÇİNDEKİLER



REHBER






TOPLULUK







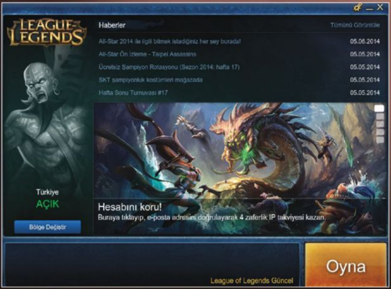

KURULUM VE ÜYELİK

EFSANE OYUNA İLK ADIMLARINIZI ATIN

EREN OKKA

Adalet Meydanlarına katılmaya hazır mısınız? League of Legends macerasına giden en kısa yol, dergimizin yanında gelen kurulum DVD'sinden geçiyor. Yola çıkmadan önce yapmanız gereken tek şey kendinize ücretsiz bir üyelik açmak. Bunun için http://signup.leagueoflegends.com/tr adresine gidebilir veya oyunun açılış ekranındaki ilgili bağlantıyı takip edebilirsiniz. Seçebileceğiniz birden fazla sunucu var, ama eğer oyunu Türkçe oynamak, özel indirimlerden ve avantajlardan faydalanmak istiyorsanız Türkiye Sunucusu'na kayıt olmalısınız.

Hesabınızı oluşturduktan sonra e-posta adresinizi mutlaka doğrulamanızı öneririz. Bu sayede hesabınızı koruma altına alıp başkaları tarafından ele geçirilmesini güçleştirmiş olacaksınız. Üstelik adresinize gelen e-postadaki bağlantıya tıklayıp doğrulama işlemini tamamladığınız takdirde, dört zaferlik IP takviyesi kazanacaksınız. Bu işlemi daha sonra gerçekleştirmek isterseniz oyunun resmi web sitesine giriş yaptıktan sonra Hesap Yönetimi sayfasını ziyaret edebilirsiniz.



Eğer oyunu Türkçe oynamak, özel indirimlerden ve avantajlardan faydalanmak istiyorsanız Türkiye Sunucusu'na kayıt olmalısınız

TÜRKİYE SUNUCUSU'NA GEÇİŞ

Eğer hâlihazırda bir League of Legends oyuncusuysanız, başka bir sunucuda (örn. EU West) hesabınız varsa, yeni bir hesap açmaktansa bu hesabınızı Türkiye Sunucusu'na aktarabilirsiniz. Yapmanız gereken, oyun içi mağazaya (Store) girmek, Account sekmesini açmak ve Transfer to Turkey biletini seçerek işlemi onaylamak. Bu işlem sırasında karşınıza çıkabilecek yegâne sorun, sihirdar adı çakışması. Türkiye Sunucusu'nda sizinle aynı adda bir başkası bulunuyorsa kendinize yeni bir isim seçmeniz gerekecek.

Bilgisayarınızda League of Legends yüklüyse Türkiye Sunucusu'na geçiş için oyunu baştan kurmanıza gerek yok. Öncelikle oyunu ilk çalıştırdığınızda karşınıza çıkan, en son haberlerin listelendiği pencerenin solundaki Change Region düğmesine basın. Açılan Regional Settings başlıklı pencerenin Select Region kısmından Turkey'i seçin. Select Language kısmında zaten otomatik olarak Türkçe seçilecektir. Onayladığınızda oyunun Türkçe dil dosyalarının kendiliğinden indirildiğini göreceksiniz. Hemen ardından Oyna düğmesine basıp giriş yapabilirsiniz.

OLASI SORUNLAR VE ÇÖZÜMLERİ

• League of Legends sürekli gelişim halinde ve içeriği hemen her hafta güncelleniyor. Dolayısıyla kurulum sonrasında oyunu ilk açışınızda bir güncellemeyle karşılaşmanız gayet normal bir durum.

• Oyna düğmesi aktif değilse ve tıklanmıyorsa, şansınıza, sunucular bakımda olabilir. O anki durum PVP.net istemcisinin sol yanında, Türkiye'nin altında, AÇIK şeklinde yazıyor olmalı. Ama dilerseniz http://tr.leagueoflegends.com/tr/service-status adresinden veya resmi forumlardaki Hizmet Durumu bölümünden de sunucu durumunu kontrol edebilirsiniz.

• Eğer oyun dosyalarının bir şekilde zarar gördüğünden şüpheleniyorsanız, pencerenin sağ üst köşesindeki dişli ikonuna tıklayarak açacağınız Seçenekler penceresinden Onar özelliğini kullanabilirsiniz. Bu özellik tüm dosyaları kontrol edip hatalı olanları düzeltecektir. Aynı penceredeki Kullanıcıdan Kullanıcıya Aktarıma İzin Ver seçeneğini devre dışı bırakmak birtakım bağlantı problemlerini çözebileceği gibi, oyunun güncellemeleri indirme hızını yavaşlatabilir.

• VPN ya da Proxy kullanıyorsanız oyuna girmeden önce devre dışı bırakmanızda fayda var. Aksi takdirde oyun sırasında bağlantı problemi yaşayabilirsiniz.

• Oyunun mağaza sayfasında sorun yaşıyorsanız, Internet Explorer ayarlarını sıfırlamak işe yarayabilir. Bunun için IE'yi açın, ayarlar simgesine ve oradan İnternet Seçenekleri menüsüne tıklayın, ardından Gelişmiş ve Sıfırla yolunu izleyin.

• League of Legends, sistem gereksinimleri düşük bir oyun olsa da eğer çok eski bir bilgisayar kullanıyorsanız biraz sıkıntı yaşatabilir. Bu durumda oyun esnasında Escape tuşuna basıp Görüntü sayfasından bazı grafik ayarlarını düşürme yoluna gidebilirsiniz. Eğer oyunun grafikleriyle ilgili daha ciddi bir sorun yaşıyorsanız, ekran kartı sürücülerinizi güncellemek bu sorunu büyük olasılıkla ortadan kaldıracaktır.

• Yaşadığınız her türlü sorun için http://tr.leagueoflegends.com/board adresinden resmi forumlara göz atmanızı öneririz. Başkaları da önceden sizinle aynı sorunu yaşamış ve çoktan çözümünü bulmuş olabilir.

ARAYÜZ VE AYARLAR

OYUN EKRANINA HÂKİM OLMANIN SIRLARINI PAYLAŞIYORUZ

EREN OKKA

League of Legends'ın gayet basit ve anlaşılır bir kullanıcı arayüzü var. Biz bu yazıda özellikle yeni başlayan oyuncuların farkına varmadığı, varsa dahi önemini kavrayamadığı bazı detaylara değineceğiz.

KISAYOLLAR VE DİĞER SEÇENEKLER

Oyun esnasında klavyenizden Escape tuşuna basarak ulaşabileceğiniz Seçenekler penceresi adeta dolup taşıyor. Bu penceredeki Kısayol Tuşları bölümünü üşenmeyip okursanız birçok faydalı kısayol keşfedebilirsiniz. Mesela bir yeteneğe seviye atlatmak için üzerine fareyle tıklamak yerine, Ctrl'e basılı tutup yeteneğin kısayol tuşuna basabilirsiniz. Benzer şekilde Alt+W gibi bir kombinasyonla ilgili yeteneği kendi üzerinizde kullanabilir, örneğin kendinizi hızlıca iyileştirebilirsiniz.

Normalde çoğu yeteneği kullanmak için önce Q-W-E-R tuşlarından birine basmanız, ardından hedefinizin üzerine fareyle tıklamanız gerekir. Otomatik Kullan sayesinde bir yeteneği fare imlecinin bulunduğu yerde tek tuşla kullanabilirsiniz. Bu özellik, alışması biraz zor olsa da, yetenekleri daha seri kullanmanızı sağlar.

Son olarak (profesyonel oyuncular tarafından sıkça kullanılan) şu tuşları bilmenizde fayda var: A veya X tuşuna basarak bir yere tıkladığınızda şampiyonunuz tıkladığınız yere gider, ama normalden farklı olarak, önüne bir düşman çıkarsa hemen durup saldırmaya başlar. S tuşu şampiyonunuzu siz ona yeni bir emir verene dek durdurur. H tuşuna bastığınızdaysa şampiyonunuz hareket etmez fakat menzilinde bir hedef varsa saldırmayı sürdürür.

Seçenekler penceresinin diğer bölümlerinde de kayda değer bazı özellikler bulunuyor, kurcalayın. Aralarından özellikle Arayüz bölümü Sohbet başlığı altındaki Zaman etiketlerini göster seçeneğini mutlaka etkinleştirin. Böylelikle sohbet ekranında kimin neyi ne zaman yazdığını anlarsınız. Ejderha ve Baron zamanlamalarında, ya da rakibinizin Sıçra yeteneğinin hesabını tutarken faydasını görürsünüz.

SOHBET KOMUTLARI

Oyun içinde Enter tuşuna basıp takım arkadaşlarınızla iletişim kurabilirsiniz. Shift+Enter'a bastığınızda sohbet penceresinde "/all" yazısı çıkar ve devamına yazdıklarınız rakip takım tarafından da görülebilir. Bu özelliği açmak için Arayüz bölümü Sohbet başlığı altındaki [Tüm] Sohbet (Eşleştirmeli) seçeneğini işaretlemeniz gerek.

Arkadaş listenizdeki sihirdarlarla mesajlaşmak mı istiyorsunuz? Diyelim ki Goyun adlı arkadaşınıza bir özel mesaj atmanız gerekiyor. Sohbet penceresine şunu yazın:

/w Goyun Akşam maça geliyor musun?

Size en son mesaj gönderen oyuncuya, ismini tekrar yazmaya gerek kalmadan şu şekilde yanıt verebilirsiniz (komuttan sonra iki boşluk bıraktığınızdan emin olun):

/r Tamam, akşam görüşürüz!

Bunun dışında /surrender veya /ff komutunu kullanarak teslim olma oylamasını başlatabilirsiniz. /joke ile espri yapar, /dance ile dans eder, /taunt ile rakiple dalga geçer ve /laugh ile kahkahalarla gülebilirsiniz. Kısa yoldan eğlenmek için Ctrl'e basılı tutup 1-2-3-4 tuşlarına basın.



İŞARETLER

Takım arkadaşlarınızla iletişim kurmak hayati önem taşıyor, ama sohbet penceresine bir şeyler yazmaya her zaman vaktiniz olmayacak. League of Legends'ta Uyarı ve Çekilme olmak üzere, klavyenin G ve V tuşlarıyla kullanılan iki temel işaret var. Kullanmak için önce işaret tuşuna, sonra da haritada işaret etmek istediğiniz noktaya tıklamanız yeterli. Bir rakip şampiyon ya da kuleyi hedef göstermek için doğrudan onun üstüne de tıklayabilirsiniz.

3. sezon sonrasında gelen bir güncelleme sayesinde "Tehlike", "Yoldayım", "Bana Yardım Et" ve "Rakip Kayboldu" şeklinde daha açıklayıcı işaret seçeneklerine kavuştuk. İşaretleri kullanırken fare tuşunu basılı tutarsanız bu seçenekleri görüntüleyebilirsiniz; örneğin fareyi sağa doğru sürükleyip bırakırsanız "Yoldayım"ı seçmiş olursunuz. Ya da örneğin rakibiniz ortadan kaybolduğunda, sohbet penceresine "ss" (missing) ya da "mia" (missing in action) yazmak yerine koridorunuzda bir "Rakip Kayboldu" uyarısı bırakırsınız, takım arkadaşlarınız daha dikkatli olur.



LOL'E BAŞLARKEN

MİLYONLARCA OYUNCU, BAZEN DOST BAZEN DÜŞMAN

EREN OKKA

Her gün 30 milyon, her ay toplam 70 milyondan fazla insan League of Legends oynuyor. Karşılaştırmak isterseniz, gelmiş geçmiş en gözde DVO'lardan biri olan World of Warcraft bile ancak aylık 12 milyon oyuncuya ulaşabilmişti. Başka türden bir örnek daha vermek gerekirse, en popüler Facebook oyunlarından Candy Crush için bu rakam 46 milyondu.

Milyonlarca insan bir araya gelmiş, etrafta başka bir sürü oyun varken niçin bunu oynuyor? Bu insanlar deli mi? Deli miyiz biz? Hiç de bile! Rekabet hissini League of Legends kadar iyi yaşatan, sürekli güncelliğini koruyan, hünerli ellerimiz kadar kıvrak zekâmızı da ödüllendiren, her türlü oyuncunun gönlünce, sıkılmadan oynayabildiği, üstelik free2play oyun modelinin hakkını böylesine veren başka kaç oyun var? Yıllar önce popüler strateji oyunları için hazırlanan modlar olarak karşımıza çıkan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) türü, League of Legends'ın büyük katkısıyla artık resmen spor kategorisinde değerlendiriliyor. İzlemek isteyenler için her daim yeni bir turnuva var. Kendimiz oynamaya fırsat bulamasak bile Twitch'teki kanallarda canlı yayınlanan karşılaşmaları izlemek hayatımızın önemli ve keyif veren bir parçası oldu.

Yıllardan 2014, milyonlarca oyuncudan oluşan kocaman bir topluluğuz. Türkiye'nin ve buralı oyuncuların da bu topluluğun bir parçası olmasından mutluluk duyuyoruz. League of Legends'a dair içimizde biriktirdiklerimizi daha fazla insanla paylaşmanın bizce en mantıklı yolu onun için bir dergi hazırlamaktı. İlk sayımıza gösterdiğiniz yoğun ilginin ardından da devamını getirmek farz oldu. Oyungezer Özel'in ikinci sayısında daha derli toplu bir içerik, yeni bilgiler ve fazlasıyla işte karşınızdayız. Dergimizin ilk bölümü olan rehber boyunca önce oyuna yeni başlayan veya başlamak



Her gün 30 milyon, her ay toplam 70 milyondan fazla insan League of Legends oynuyor. Bu insanlar deli mi? Deli miyiz biz?

isteyenler için bir giriş yapacak, ardından oyun modları, haritalar, şampiyonlar, roller, eşyalar ve dahasını detaylı olarak ele alacağız. Öğrenmeye hevesli herkese selam olsun!

NASIL OYNANIR?

League of Legends'daki her oyuncu Sihirdar olarak adlandırılıyor ve her sihirdarın (üyelikte seçtiğiniz kullanıcı adından farklı) bir adı ve simgesi var. Oyuna giriş yaptığınızda açılan, tepesinde kocaman ve kırmızı bir Oyna düğmesi bulunan pencere, sihirdarınızı kontrol ettiğiniz bölüm. Profil sayfasından o anki durumunuzu, geçmiş karşılaşmaları, sahip olduğunuz şampiyonları, sihirdarınızı kuvvetlendiren rün, kabiliyet ve büyüleri görüntüleyebilirsiniz.

Yaptığınız her karşılaşma sonucunda deneyim (XP) ve İtibar Puanı (IP) kazanıyorsunuz. Deneyim kazandıkça seviye atlayıp yeni kabiliyetlere kavuşuyor, İtibar Puanlarını ise mağazada (örneğin şampiyon satın almak için) harcayabiliyorsunuz. Oyunda bir de Riot Puanı (RP) olarak bilinen bir para birimi var. Türk lirası karşılığında satın alınan RP'lerle örneğin şampiyonlarınıza değişik kostümler giydirebiliyorsunuz, fakat bu kostümlerin oynanış üzerinde bir etkisi bulunmuyor. Diğer bir deyişle, League of Legends'da gerçek para harcayarak satın aldığınız içerikler, diğer oyunculara karşı size bir üstünlük sağlamıyor. League of Legends'ı diğer free2play oyunlardan ayıran başlıca özelliklerden biri de bu: Başarı parayla satın alınamıyor.

1, 2, 3, 4, HERKES ŞAMPİYON

League of Legends'ın esas oyun kısmında ise Şampiyon adı verilen kahramanları yönetiyoruz. Kanun kaçağından tutun şerife, kötücül büyücüden meleğe her çeşit şampiyon var. Hepsinin de hem tasarımı hem de oynanışı kendine has; kendinize göre bir tane bulamamanızın imkânı yok.

Oyuna sürekli yeni şampiyonlar ekleniyor ve diğerleri de güncelleniyor. Biz bu yazıyı hazırladığımız sırada 118 şampiyon vardı, siz okuduğunuz sırada bu rakam daha da artmış olmalı. "Hepsini nasıl öğreneceğim" diye endişelenmeyin; öğrenmek başlı başına bir keyif. Başlangıçta herhangi bir şampiyona sahip değilsiniz ama hafta başı değişen ücretsiz şampiyon rotasyonu sayesinde her hafta on tanesini deneyip, birkaç ay içinde hepsini öğrenebilirsiniz.

Tam anlamıyla bir takım oyunu olan League of Legends'ın şampiyonları karşılaşma esnasında farklı roller üstleniyor. Sihirdar profilinizdeki ilgili sekmede görebileceğiniz üzere şampiyonlar Büyücü, Destek, Dövüşçü, Nişancı, Suikastçı ve Tank rollerine ayrılmış durumda. Fakat bu kabaca bir sınıflandırmadan ibaret ve bazı şampiyonların kimi zaman başka rollerde de oynandığını görebilirsiniz. İlerleyen sayfalarda şampiyon seçimi ve rollerini detaylı bir şekilde anlatacağız.

SAVAŞMA, SPOR YAP

League of Legends maceralarımızın tamamı Runeterra adlı fantastik dünyanın Valoran kıtasında geçiyor. Büyük savaşlar ve yıkımlar atlatan Runeterra'nın âlimleri bir gün diyor ki bu iş böyle yürümez, gittiğimiz yol yol değil. Madem ki kavganın dövüşün önünü alamıyoruz, neden bunu organize bir biçimde, bir spor müsabakasıymış gibi yapmıyoruz? İşte böyle doğuyor Efsaneler Ligi. Azılı düşman Noxus ile Demacia ve diğer bölgelerden gelen şampiyonlar bundan böyle kozlarını Adalet Meydanlarında paylaşıyor.

Böyle özet geçince tuhaf oluyor tabii ama oyunun öyküsünün esas can alıcı yönünü şampiyonların geçmiş yaşantıları oluşturuyor. Aşk, ihtiras, kin, nefret, entrikanın bini bir para. Sevdiğiniz şampiyonların efsanelerini vakit buldukça mutlaka okuyun. Böylelikle hem onlara daha çok bağlanacak, hem de oyun içi etkileşimlerini anlamlandırabileceksiniz.

TEBDİL-İ MEKÂN

Oyunda mücadele verdiğimiz dört harita (Sihirdar Vadisi, Uğursuz Koruluk, Kristal Kayalık, Sonsuz Uçurum) var ve bir tanesi (Kristal Kayalık) hariç tüm haritaların amacı aynı: Rakip takımın merkezini yok etmek. Bunu başarmak için de öncelikle kendi merkezimiz ve rakip takımınki arasında uzanan koridorlarda ilerleyip düşman kulelerini sırayla yıkmamız gerekiyor.

Hangi haritada oynuyor olursak olalım, merkezimizin hemen gerisindeki başlangıç platformunda canlanarak oyuna adım atıyoruz. Bu platform (Sonsuz Uçurum haritası hariç) üzerinde durduğunuz sürece canınızı ve mananızı hızla yeniliyor; dolayısıyla çok az canınız/mananız kaldığında riske girmemek için buraya dönüp biraz bekleyebilir ve bu sırada da platformun hemen yanındaki eşya satıcısından alışveriş yapabilirsiniz.

Haritadaki tek düşman, rakip şampiyonlar değil. Merkezinizden belirli aralıklarla minyonlar canlanıp rakip takımın merkezine doğru yola çıkıyor ve oyunu kazanmak için bu minik askerlerden mümkün olduğunca çok sayıda öldürüp avantaj sağlamamız gerekiyor. Minyonların haricinde, koridorların arasında kalan ve rehber boyunca orman olarak adlandıracağımız alanlarda yaşayan canavarlar var. Doğal yaşamın bir parçası diyebileceğimiz bu canavarların, minyonların aksine herhangi bir takıma bağlılığı bulunmuyor. Bazıları daha oyunun başında bile tek bir şampiyon tarafından öldürülebilirken, bazılarını öldürmek için iyice güçlenip takım halinde saldırmanız gerekiyor. Bu güçlü canavarları öldürdüğünüzde kendinize veya tüm takımınıza altın ve ek özellikler kazandırıyorsunuz. Tüm canavarlar, öldükten belirli bir süre sonra tekrar diriliyor.

Rehberimizin devamında farklı oyun modlarını ve bu modların geçtiği haritaları ele alacağız.



OYUN MODLARI

SEÇ, BEĞEN, AL!

EREN OKKA

Herkesin kendine göre bir yaşam tarzı ve öncelikleri var. Oyunculuk söz konusu olduğunda da durum pek farklı değil. Video oyunlarını herkesin bizim kadar ciddiye almasını bekleyemeyeceğimiz gibi, bir oyun bizim için sıradan bir uğraş iken başkalarının adeta onunla yatıp kalkmasına karışamayız. Siz de ister normal ister "hardcore" diye tabir ettiğimiz türden bir oyuncu olun, League of Legends'daki yeriniz hazır: Burada herkese göre bir oyun modu var.

EĞİTİM

Eğer oyuna yeni başladıysanız uğramanız gereken ilk yer burası. Daha önce benzer türde oyunlar oynamış olsanız dahi, aksiyona atılmadan önce bir saatinizi ayırıp Eğitim bölümlerini mutlaka tamamlamanızı öneririz. Bu bölümlere ulaşmak için PVP.net istemcisindeki Oyna düğmesine basıp Eğitim sekmesine gelmeniz yeterli. Sonsuz Uçurum'daki Temel Eğitim'de temel oynanış prensiplerini, oyunun ana haritası olan Sihirdar Vadisi'nde geçen Savaş Eğitimi'nde ise çok daha fazlasını öğreneceksiniz. Ayrıca eğitim sırasında, oyundaki yüzü aşkın şampiyon arasından Ashe, Garen ve Ryze ile de tanışma fırsatı bulacaksınız. Dilerseniz bu bölümü bir kez bitirdikten sonra diğer şampiyonlarla tekrarlayabilirsiniz.

KLASİK

Sihirdar Vadisi haritasında oynanan Klasik oyun modu için MOBA oyun türünün ve dolayısıyla League of Legends'ın özü diyebiliriz. Öncelikli amacınız, beş kişilik takımınızla birlikte mücadele edip rakip takımın merkezini yok etmek. Eğer önceden Savaş Eğitimi'ni tamamladıysanız zaten haritanın temel özelliklerini öğrenmiş olmalısınız.

Eğitim'in ardından, Klasik oyun modunda ve Başlangıç zorluk seviyesinde Yapay Zekâya Karşı en azından birkaç maç yapmanızı öneririz. Başka oyuncularla birlikte, bilgisayar kontrolündeki beş düşman şampiyona (bot) karşı yapacağınız bu maçlar size hangi durumda nasıl davranmanız gerektiğine dair tecrübe katacaktır. Orta Seviye zorluk sizi ilk başta korkutabilir, ama emin olun bir süre sonra bu zorluğa da gülüp geçeceksiniz. Hatta çok çok sonra, tek başınıza beş bota karşı oynayıp kazanmanız bile mümkün olacak. Bir de not: Bu modda oyundaki bütün şampiyonlarla karşılaşmanız mümkün değil.

4.5 güncellemesiyle birlikte daha akıllıca hareket eden botlara kavuştuk ama yine de gerçek oyuncuların yerini tutmuyor. Yapay zekâya karşı alıştırma yapıp birkaç seviye atladıktan sonra artık er meydanına yani PvP'ye giriş yapmaya hazırsınız. Klasik oyun modunda PvP, Normal ve Dereceli karşılaşmalar olmak üzere ikiye ayrılıyor. Dereceli karşılaşmalara ancak oyunda 30. seviyeye ulaşıp 16 adet şampiyona sahip olduktan sonra giriş yapabilirsiniz. Ancak son seviyeye ulaşsanız dahi hemen dereceli oyunlara girmeniz önerilmez, dolayısıyla oyunun en çok vakit geçireceğiniz bölümü normal karşılaşmalar olacak.

DOMINION

Pek kıymeti bilinmeyen bu mod, alışılanın dışında bir oyun tarzı sunuyor. Beşer şampiyondan oluşan takımlar bu kez haritadaki bir dizi noktayı ele geçirip mümkün olduğunca uzun süre boyunca elinde tutmak için koşturuyor. İki takımın da merkezi oyuna 500 can ile başlıyor, karşı takımdan daha fazla sayıda nokta ele geçirdiğinizde düşmanın merkezi can kaybetmeye başlıyor, kim karşı takımın merkezini sıfır cana ilk düşürürse oyunu o kazanıyor.

ARAM

Sihirdar Vadisi'nde totemiymiş, ejderiymiş, şuymuş buymuş kafa yormaktan sıkılınca kendinizi Sonsuz Uçurum'a (lafın gelişi) bırakıveriyorsunuz, kafanız rahat ediyor. Üstelik haritanın her yanında sevimli Poro'lar geziniyor! Bundan iyisi, Demacia'da kayısı.

All Random All Mid'in kısaltması olan bu modda, adı üstünde, şampiyonlar rastgele seçiliyor ve herkes ortada savaşıyor. Kullanılabilir şampiyonlardan bir tanesi (önceden satın aldıklarınız ve haftalık ücretsiz şampiyonlar arasından) gelişigüzel seçilse de iki defaya mahsus yeniden "zar atma" şansınız var. Tekrar seçim yapmadan oynadığınız birkaç karşılaşmadan sonra bu hakkınız yenileniyor.

ARAM'da üsse dönüp iyileşme şansı olmadığı için iyileştirme yeteneği olan Sona ve Soraka gayet etkilidir. Uzaktan yüksek hasar verebilen Jayce, Lux, Nidalee gibi şampiyonlar ve dar alanda etkili olanlar pek sevilir. Misal, izin verdiğiniz takdirde Master Yi öyle bir coşar ki arka arkaya 5'te 5 yapacak kıvama gelir. Bu demek değil ki yakın dövüşçülerle, tanklarla kaybetmeye



mahkûmsunuz. Ölmek bilmeyen Dr. Mundo'lar, büyücülerden daha fazla hasar veren Alistar'lar da gördü bu gözler.

ÖZEL OYUN

Deyim yerindeyse kuralları sizin koyduğunuz, serbest bir moddur. Oyundaki tüm haritalardan birini seçip kendi oyununuzu oluşturabilir veya oyun lobisine girip başkasının kurduğu oyunlara katılabilirsiniz. Bir arkadaşınıza meydan okumak, ya da ufak bir turnuva düzenlemek için idealdir. Dilerseniz oyununuza şifre koyup tanımadığınız insanların katılmasını engelleyebilirsiniz.

Kurduğunuz özel oyunlara arkadaşlarınızı davet edebileceğiniz gibi, Bot Ekle düğmesine basarak yapay zekâ sahibi botlar da ekleyebilirsiniz. Ama tabii ki sizinle boy ölçüşmelerini beklemeyin. Bir de not: Hangi botun hangi koridora gideceğini doğrudan seçemiyor olsanız da ayarlamanız mümkün. Örneğin beş adet bottan oluşan bir takımda birinci ve dördüncü botlar alt koridora, ikinci ve beşinci botlar üst koridora, üçüncü bot ise orta koridora gider. Kendi takımınızdaki botlar ise sizin konumunuza göre yer değiştirir.

Bir şampiyonu öğrenmek, yeni bir şeyler denemek istediğinizde Özel oyun modunu kullanabilirsiniz. Riven'ın Q yeteneğiyle engellerin üstünden atlamayı öğrenmek mi istiyorsunuz? Açın bir oyun, atlayıp zıplayın dilediğinizce. Malzahar'la ormancılık yapmak gibi bir çılgınlık mı peşindesiniz? Eh, Özel oyun modu ne güne duruyor? Ya da oturun, kendi kurallarınızı yazın. Bakarsınız çok tutar, oyuna eklenir (ARAM'ın da eskiden böyle eğlencelik bir mod olduğunu hatırlatalım).

Özel mod size özgürlük sağlasa da, getirisi de ona göre oluyor: Oyun sonrası deneyim ve IP kazanabilmek için oyunda yeterli sayıda gerçek (bot olmayan) oyuncu bulundurmalı ve takımları dengeli kurmalısınız. Ayrıca 15. seviyeden itibaren her gün belirli bir miktar oyun süresinden sonra Özel oyunlar hiç deneyim ve IP vermez. Buna karşılık, Özel modda açılan bir oyundan ayrıldığınızda herhangi bir ceza almazsınız. Yine de siz siz olun, oyunbozanlık yapmayın.





Dereceli karşılaşmalara ancak oyunda 30. seviyeye ulaşıp 16 adet şampiyona sahip olduktan sonra giriş yapabilirsiniz.

SINIRLI OYUN MODLARI

2013'ün son aylarından itibaren karşımıza çıkan ve kısıtlı süre boyunca açık kalan bu modlar oyunun çehresini değiştirdi desek yeridir. Gelecekte karşımıza çıkacak yeni modları düşündükçe içimiz kıpır kıpır oluyor.

Birimiz Hepimiz İçin: Bir takımdaki herkesin aynı şampiyonu oynamak zorunda olduğunu düşünün. Üst üste çakılan Son Parıltı'lar, havada uçuşan Nidalee mızrakları, birbirini kendine çeken Thresh'ler... Görülmeye değer bir oyun moduydu, kaçırdıysanız videolarını internetten izleyin mutlaka.

Hesaplaşma: Sonsuz Uçurum'da teke tek ya da ikiye iki karşılaşmaların yapıldığı bu modda zafere ulaşmanın üç yolu vardı: İlk kanı dökmek (ikiye iki oyunlarda ilk iki şampiyonu öldürmek), ilk kuleyi yıkmak ya da 100 minyon kesen ilk takım olmak. Oyunlar çok kısa sürüyordu ama keyifliydi.

Altıda Altı: Her takımda beş yerine altı oyuncu olsaydı ne olurdu? 5'te 5'le yetinemeyen oyuncular için harika bir fırsattı. Fazladan iki oyuncunun yarattığı fark meta oyunu da etkilemişti. Özellikle dört ormancının kapıştığı karşılaşmalar ilginçti.

Ultra Rekabet Faktörü: URF moduyla bir hayal daha gerçek oldu: Manasız, bekleme süresiz, dertsiz oyun! Riot zamanla bazı şampiyonları "çok yoruldukları" gerekçesiyle yasaklamak durumunda kalmıştı ki haklıydı, zira örneğin Sona'yı seçip bütün oyun boyunca Q ve W'ya abanıp oyunu kazanmak mümkündü. Bu mod kalıcı olarak dönsün isteyenler, üç deyince hep bir ağızdan bağırıyoruz. 1... 2... 3: *RITO PLS!*

HARİTALAR

ADALET MEYDANLARINI YAKINDAN TANIYALIM

EREN OKKA

SİHİRDAR VADİSİ



İki takımın merkezi arasında uzanan üç koridor ve aralarında yer alan ormandan oluşur. Her koridor üçer kule ve birer inhibitör, merkezlerse ikişer kuleyle korunur. Kuleleri haritanın ortasından başlayıp düşman merkezine doğru sırayla yıkmalı, inhibitörlerden en az birini etkisiz hale getirmelisiniz. Merkezi yok ettiğiniz anda zafer sizindir!

Ormanda 01:55'te beliren birkaç canavar kampı ve ikişer adet güçlü canavar bulunur. Büyük Kertenkele öldürüldüğünde, normal saldırılarının rakibi yavaşlatmasına ve zaman içinde hasar vermesine neden olan bir güçlendirme verir. Antik Golem ise bekleme sürelerini azaltan ve mana geri kazanma hızını artıran bir güçlendirme ile donatılmıştır.

Nehrin alt kısmında 02:30'da beliren Ejderha çok daha güçlü bir canavardır, dolayısıyla grup halinde saldırmak daha iyi sonuç verir. Ejderha'nın saldırdığı şampiyonun hasar gücü %20 düşer ve zamana bağlı hasar alır. Ödürdüğünüz zaman takımınızın her üyesi fazladan 125-260 arası altın kazanır. Ejderha, öldükten 6 dakika sonra yeniden canlanır. Oyundaki en güçlü canavarsa 15:00 itibarıyla nehrin üst kısmındaki oyukta beliren ve öldükten 7 dakika sonra yeniden canlanan Baron Nashor'dur. Baron'un saldırı ve savunma değerleri gayet yüksek olduğu gibi, hiçbir kalabalık kontrolü büyüsünden (yavaşlatma, sersemletme, vb.) etkilenmez. Üstüne üstlük, saldırı gücünüzü %50 düşüren ya da sizi bir süreliğine etkisiz hale getiren özel yetenekleri vardır. Baron Nashor'u öldürdüğünüzde takımınızdaki her oyuncu 900 deneyim puanı, 300 altın ve özel bir güçlendirme kazanır. Bu güçlendirme hem can ve mana yenilemeyi hızlandırır, hem de fazladan saldırı ve yetenek gücü verir. Önemli bir detay, güçlendirmenin yalnızca Baron öldürüldüğü an hayatta olan takım arkadaşlarınıza verildiğidir.

UĞURSUZ KORULUK



Üçe üç karşılaşmalara olanak tanıyan, karanlık bir atmosfere sahip bir haritadır. Boyut olarak Sihirdar Vadisi'nden küçük olmakla birlikte merkezler arasında üç yerine iki koridor ve her koridorda ikişer kule barındırır. Oyuncular Uğursuz Koruluk'a normalden daha fazla altınla başladığı için eşya alım seçenekleri daha fazladır.

Uğursuz Koruluk'taki iki koridorun arasında, haritanın ortasında tek bir ormanlık bölge vardır. Bu ormandaki giriş ve çıkışların sayısı az olsa da konum itibarıyla sizi baskın yapmaya, ormanda saldırgan oynamaya teşvik eder. Bu haritada totem de kullanılamadığı için rakiplerinizi pusuya düşürmek, kaçarmış gibi yapıp onları hazırlıksız yakalamak gayet kolaydır.

Haritanın en üst kısmındaki açıklık, 10:00'da ortaya çıkan Zehirçene'nin yuvasıdır. Uğursuz Koruluk'un en güçlü tarafsız canavarı olan bu devasa, hortlamış örümcek, Baron Nashor ile yarışamasa da gayet kuvvetlidir. Özellikle art arda vuruşları ve ağ atma yeteneği can sıkar. Zehirçene'yi yendiğinizde tüm takımınıza altınla beraber fazladan saldırı hızı, bekleme süresinde azalma, can ve mana yenilenmesinde hızlanma katan bir güçlendirici kazandırmış olursunuz. Zehirçene, öldükten 5 dakika sonra yeniden dirilir.

Uğursuz Koruluk'un ormanında, 03:00'da açılan ve onları kontrol eden takıma özellik artıları veren iki sunak bulunur. Bir sunağı ele geçirmek için bir süre üzerinde beklemeniz yeterlidir ve üzerinde bekleyen dost şampiyonların sayısı ne kadar fazlaysa bu süre o kadar kısalır. Ele geçirilen bir sunak 90 saniyeliğine kilitlenir, rakip oyuncuların kontrolüne giremez. Bir sunağı ele geçirdiğinizde, takımınızdaki herkes her minyon öldürüşünde fazladan +3 altın kazanır. İkisini birden ele geçirmekse saldırı ve yetenek güçlerine %10 artı verir.

KRİSTAL KAYALIK

Bu haritanın temel oyun mekaniği, hedef noktalarını ele geçirmek. Beş adet noktadan birini (saat yönünde sayacak olursak: Değirmen, Maden, Mezarlık, Taş Ocağı, Rafineri) ele geçirmek için üzerine tıklayıp bir süre ona odaklanmanız gerekiyor. Hareket eder, saldırıya uğrar ya da bir yeteneğinizi kullanırsanız ele geçirme işlemi sona erer. Karşı takımdan daha fazla sayıda noktayı kontrol atında tuttuğunuzda düşmanın merkezi can kaybetmeye başlar. Kim karşı takımın merkezini sıfır cana ilk düşürürse oyunu o kazanır.

Kristal Kayalık'ta ilk 1 dakika 20 saniye boyunca başlangıç platformundan ayrılamıyorsunuz, dolayısıyla maç başlamadan pusu kurmak ya da erken bir katliam almak gibi bir şansınız yok. Fakat oyun başlar başlamaz yüksek tempolu bir mücadele ve koşuşturmaca sizi bekliyor. Zaman ilerledikçe takımınıza belirli bir noktayı rakip takımdan önce ele geçirmenizi gerektiren bazı görevler verilebilir. Bu görevleri başarıyla yerine getirdiğinizde takımınıza bir güçlendirme kazandırmış olursunuz.

Hedef noktalarının yer aldığı çemberin iç kısmında büyük bir tarafsız bölge bulunuyor. Bu bölgede diğer haritalardaki gibi tarafsız canavarlar olmasa da, stratejik önem taşıyan bazı noktalar var. Tarafsız bölgenin çevresi boyunca dizilmiş can yadigârlarını aldığınızda can ve mana değerlerinizin bir kısmı anında yenilenir ve ayrıca puan kazanırsınız. Yadigârlara göre sayıca daha az olan hız sunakları ise üzerinden geçtiğinizde hareket hızınızı kayda değer ölçüde artırır.

Haritanın tam orta noktasında, her iki takım için ayrı ve yan yana iki adet güçlendirici bulunuyor. Bu güçlendiriciyi almak için hedef noktalarında olduğu gibi bir süre üzerinde odaklanmanız gerekir ve aldığınızda iki özel güç kazanmış olursunuz. Bunların ilki olan Kalkan, size 250 can değerinde kalkan verir ve 10 saniye boyunca hasar almazsanız etkisi yenilenir. İkinci güç olan Şimşek'in ise normal saldırılarınızı ve yeteneklerinizi kullandıkça birden fazla rakibe sıçrayıp hasar veren (Statikk Hançer gibi) bir etkisi vardır.



SONSUZ UÇURUM

Sonsuz Uçurum'daki hedefimiz yine düşman merkezini yıkmak olsa da her şey basite indirgenmiş durumda: Haritada sadece bir adet koridor, her koridorda ikişer kule ile birer inhibitör, ve merkezleri koruyan ikişer kule daha var. Orman yok, orman olmadığı için orman canavarları da yok, başlangıç platformuna dönüp can yenilemek yok, ölmeden alışveriş yapmak yok... Kısacası ölmek var, dönmek yok!

Sonsuz Uçurum'a tüm şampiyonlar 3. seviyede başlıyor. Diğer bir deyişle daha oyuna başlar başlamaz üç yeteneğinizi birden açma, ya da içlerinden birini daha fazla güçlendirme şansına sahipsiniz. Benzer şekilde başlangıçta sahip olduğunuz altın miktarı da fazla; böylelikle daha en baştan sağlam bir-iki eşya ve bir sürü iksir depolayabiliyorsunuz.

Başlangıç platformuna dönüp iyileşmek mümkün olmadığı için can ve mana yenileyen eşyalar diğer haritalara göre burada daha çok önem kazanıyor. İyi haber şu ki haritadaki köprünün iki kenarında boylu boyunca dizilmiş can yadigârları bulunuyor. Bu yadigârları topladığınızda kısa süreliğine can ve mana değerleriniz iyileşiyor.

Sonsuz Uçurum'da sadece oyunun en başında ve ilerleyen dakikalarda öldükten sonra alışveriş yapabilirsiniz. Diğer bir deyişle geri dönüş büyüsünü kullanıp alışveriş yapmak mümkün değil. Bazı oyuncular sırf çok para biriktirdikleri ve eşya satın almak istedikleri için intihar etme yolunu seçer; fakat böyle bir durumda bunun size gerçekten avantaj sağlayıp sağlamayacağını iyi hesaplamanız gerekir. Üstelik, bilerek ölmek diğer oyuncular tarafından pek hoş karşılanan bir durum değildir.

Tek koridorda kıyasıya mücadele sunan Sonsuz Uçurum haritası etkileyici görselliğinin ve Freljord Savaş Borusu gibi bu haritaya özel eşyaların yanı sıra birçok sürprizi de içinde barındırıyor. Siz siz olun, özellikle Greyor ve Lyte'ın konuşmalarını iyi dinleyin. Ama daha da önemlisi, Poro'lara bisküvi vermeyi unutmayın!





ŞAMPİYON SEÇİMİ

DOĞRU SEÇİMLER OYUNU KAZANDIRIR

EREN OKKA

Efsaneler Ligi'ni bu kadar heyecan verici kılan en önemli ayrıntı şampiyonlar olsa gerek. Klasik bir strateji oyununda olduğu gibi sıradan birimleri yönetmek yerine, burada her biri kendi öykülerine sahip eşsiz kahramanların suretine bürünüyoruz.

Oyundaki yüz yirmi civarı şampiyon hem saldırı ve savunma güçleri, hem de yetenekleri bakımından birbirinden ayrılıyor. Kimi o kadar dayanıklı ki indirmek için birkaç kişi birleşip saldırmanız gerekiyor. Kimi düşük sağlık ve savunma değerlerine rağmen bu açığını olağanüstü hasar gücüyle kapatıyor. Bazıları takım arkadaşlarına destek olmakta ustalaşırken, bazılarını başlangıçta azıcık beslediniz mi kartopu gibi büyüyüp güçleniveriyor... Peki, onca şampiyon arasından hangisini seçeceğiz?

ŞAMPİYON KİM?

Öncelikle şurada anlaşalım: "En güçlü şampiyon" diye bir şey yok. Her şampiyonun kendine göre güçlü ve zayıf yanları, hepsinin kendine göre bir oynanış tarzı var. Zaman zaman bazılarının oyuncular tarafından daha sık tercih edildiğini, bazılarınınsa düşüşe geçtiğini göreceksiniz. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte bu dengeler hep değişir.

Eğer oyuna yeni başladıysanız yapmanız gereken şey, size sunulan ücretsiz şampiyonları sırayla denemek. Ücretsiz şampiyon rotasyonu, on adet şampiyonu herkes için oynanabilir kılar ve bu şampiyonların listesi her hafta değişir. Dolayısıyla gidip mağazada bir kuruş para harcamasanız dahi sürekli yeni şampiyonlar deneyebilirsiniz.

Şampiyonları denedikçe bazılarını kendinize daha yakın hissedeceksiniz. Kiminin dış görünüşü hoşunuza gidecek, kiminin efsanesine hayran kalacaksınız, kiminin oynanış tarzı ilginç gelecek. Dergimizin son bölümündeki rehberleri okuyarak şampiyonlar hakkında detaylı bilgi sahibi olabilirsiniz. Oynanışlarına birinci elden tanık olmak isterseniz de internet üzerinden (örneğin www.twitch.tv veya yayincilar.leagueoflegends.com.tr) canlı yayın yapan profesyonel oyuncuları izlemenizi öneririz.

SEÇİM EKRANI

Oyunda bir maça başlamadan önce her seferinde şampiyon seçim ekranıyla karşılaşacaksınız. Bu ekranda yukarıdaki geri sayım bitene kadar şampiyonunuzu, kostümünü, rün ve kabiliyet sayfalarınızı, ve sihirdar büyülerinizi seçmeniz gerekiyor. Kostümler ne kadar cafcaflı da olsa oynanış üzerinde bir etkisi bulunmaz, sadece gösteriş amaçlıdır. Sevdiğiniz şampiyonları özel kostümleriyle görmek keyifli, o ayrı.

Seçim ekranında takımınızdaki diğer oyuncularla sohbet edebilirsiniz. Sessiz kalmayın. Selam verin, hangi rolü tercih ettiğinizi söyleyin. Oyuna girer girmez bir şampiyonu seçip kilitlemeyin. Herhangi bir anlaşmazlığa düşerseniz oyunu terk etmek yerine çözüm üretin. Unutmayın ki şampiyon seçim ekranını terk ederseniz ceza alırsınız ve belirli bir süre tekrar maça giremezsiniz. Arka arkaya terk ettiğiniz oyunlarda bu süre uzar. Eğer dereceli bir karşılaşmadan kaçarsanız ayrıca lig puanı kaybedersiniz.

SEÇİM ÖNCELİĞİ

Bazen oyuncular şampiyon seçim ekranı açılır açılmaz örneğin "MID" diye bağırır, sonra da "ilk ben yazdım", "hayır ben yazdım" diye kavgaya tutuşur. Bu konuda bilmeniz gereken iki acı gerçek var:

1. Kendi yazdıklarınız bilgisayarı-

nızda anında görünse de, oyun sunucusu üzerinden başka oyunculara ulaşması zaman alır. Onların bilgisayarında önce kimin yazdığı farklı görünebilir. Dolayısıyla önceliğini ispat etmek için kopyala & yapıştır yapmanın bir anlamı yok.

2. Kimin ilk yazdığının hiçbir önemi yok.

Eğer illa ki bir sıra gözetecekseniz listede ismi yukarıda gözüken önce seçsin (Sıralı Seçim modunda zaten kural böyledir). Hem bu sayede başkalarını sırf internet bağlantısı veya bilgisayarı daha yavaş olduğu için cezalandırmamış olursunuz.

Riot Games'in bu soruna getirdiği çözümlerden biri olan Takım Kurucu sayesinde önceden "ben şununla oynamak istiyorum" deyip ona göre oyun aratabiliyorsunuz. Takım Kurucu'ya daha sonra ayrıca değineceğiz.

ROL PAYLAŞIMI

Rehberimizin bir sonraki bölümünde meta oyunu ve rolleri detaylı olarak anlatacağız, şimdilik şu kadarını bilmeniz yeterli:

- Üst koridora bir dövüşçü/tank gider.
- Ormanda ormancı dolaşır ve o da genelde dövüşçü/tanktır.
- Orta koridordaki şampiyon genellikle bir büyücü veya suikastçıdır.
- Alt koridorda bir nişancı ve yanında bir destek şampiyonu bulunur.

Herkesin daha iyi oynadığı bir rol mutlaka vardır. Seçim ekranında bunu belirtin, ama fazla ısrarcı olmayın. Olur da maçı kaybederseniz, sonradan "bana X oynatmadınız, o yüzden kaybettik" gibi şeyler de söylemeyin; kimseye bir faydası dokunmaz.

Gerektiğinde her rolü oynayabilmek sizin sorumluluğunuz. "Ben ormancı oynayamıyorum" bir bahane değil, eğer oyunda iyi bir yerlere gelmek istiyorsanız paşa paşa öğreneceksiniz. Her rolden iyi bildiğiniz en az iki şampiyon olsun. Dereceli maçlara girmeden önce yapay zekâya karşı, sonra da normal oyunlarda bol bol pratik yapın. Sürekli tek bir şampiyonu seçip onunla oynamaya çalışırsanız, şampiyonunuz yasaklandığında dımdızlak ortada kalırsınız.

Sevmediğiniz rollere alışmaya çalışın. Örneğin genelde destek rolünü oynamak isteyenlerin sayısı azdır, ama ligde hızla yükselmenin (ve hatta insanların gönlünü kazanmanın) en garantili yollarından biri de iyi bir destek oyuncusu olmaktır.

TAKIM UYUMU VE DENGE

Şampiyon seçerken kendinize sorduğunuz soru "Bu maç ne oynamak istiyorum?" değil, "Takımımda bu oyuncular varken, kazanmamız için ne seçmeliyim?" olsun.

Herkes şampiyonunu seçtikten sonra bazen bir de bakarsınız ki takımınızda büyücü yok. Saldırı ve yetenek gücü arasında bir denge kurmazsanız işi zora sokarsınız. Siz saldırı gücüne abanırsanız karşı takım zırhları kuşanır, doğru düzgün hasar veremezsiniz. Herkes yetenek gücü hasarı veriyor olsa, rakipleriniz büyü direncine yüklenir. Fakat eğer dengeli bir takım kurarsanız, farklı türden savunma eşyalarına daha fazla altın harcamak durumunda kalırlar.

Seçtiğiniz şampiyonun güçlü ve zayıf yönlerini, oyunun hangi aşamalarında daha etkili olduğunu bilin. Bazı şampiyonlar oyunun başında diğerlerine göre kuvvetlidir ama oyun ilerledikçe zayıf kalır. Bu durumda erkenden oyunu bitirmeye bakın. Eğer tam aksine takımınız oyun uzadıkça güç üstünlüğünü ele geçirecek cinstense oyunu mümkün olduğunca uzatmaya, bu sırada eşyalarınızı geliştirmeye çalışın.

KARŞI SEÇİM YAPMAK

Kapalı Seçim modunda karşı takımın şampiyon seçimlerini oyun başlatılana dek göremiyoruz, dolayısıyla bu başlık sadece Sıralı Seçim için geçerli. Sıralı Seçim'de önce her iki takım da üçer şampiyon yasaklama hakkını kullanır, ardından şampiyon seçimine geçilir. Diğer takımın hangilerini seçtiğini görebildiğiniz için, buna karşı bir strateji geliştirebilirsiniz. Eğer karşı takımın seçtiği şampiyonların zayıf yönlerini biliyorsanız, bunu avantajınıza kullanın.

Diyelim ki orta koridor oyuncusu olarak Lux seçildi. Bildiğiniz üzere Lux'ın tehlike anında kaçmak için kullanabileceği bir yeteneği yoktur, ancak sizi bir süre yerinize sabitleyebilir veya yavaşlatabilir. Karşısına Fizz gibi bu yeteneklerden kaçınıp aradaki mesafeyi kat edebilecek bir şampiyon seçerseniz kazanma şansınızı artırırsınız.Bir başka örnek olarak alt koridorda destek amaçlı oynayan Leona'yı ele alalım. Leona, sersemleten yetenekleriyle can sıkar. Yakalandığınızda ölmeseniz de çok hasar alırsınız. Ama siz karşısına Morgana seçerseniz, doğru zamanlamayla kullandığınızda Kara Kalkan yeteneği Leona'yı tamamen etkisiz kılar.

Eğer rakip takım bunları gözetip size karşı seçim yaptıysa, zayıf yönünüzü kullanmasına izin vermeyecek şekilde oynamaya çalışın. Örneğin oyunun başlarında fazla açılmayın, kulenizin altında güvende oynayın. Ya da seviye üstünlüğünü ele geçirir geçirmez (diyelim ki ondan önce 6 oldunuz) üzerine çullanın.





ROLLER VE META OYUN

OYUNU KİTABINA GÖRE OYNAYIN

EREN OKKA

Bir sürü şampiyon, her biri birbirinden farklı deyip durduk rehber boyunca. Yalnızca dış görünüşleri değil, oynanış tarzları da değişik dedik. Peki, bu şampiyonları farklı kılan ne?

Fantastik bir dünyada geçen devasa çevrimiçi oyunlarda alışık olduğumuz standart formül şudur: Irkınızı, cinsiyetinizi ve tipinizi belirledikten sonra bir de karakter sınıfı seçersiniz. Bu belki elinde kılıcı ya da baltasıyla bir yakın dövüşçü olur, belki de kırılgan ama uzaktan yüksek hasar veren büyücü. Warrior, mage, priest, rogue... Yarattığınız bu karakterle yaşar, seviye atlatırsınız. League of Legends böyle bir oyun değil. MOBA türünde kalıcı bir dünyadan ziyade savaş arenalarında gerçekleşen kısa süreli maçlar var. Bu maçlarda her seferinde farklı bir kahramanın rolüne bürünüyoruz. Maç boyunca o kahramana seviye atlatıp yeteneklerini geliştiriyoruz, ama her maçta yine sıfırdan başlıyoruz. Bu kahramanlar yani şampiyonlar birbirinden ne denli farklı yeteneklere sahip olursa olsun, DVO'lardaki gibi sınıflara ayrılmış durumda: Okçusu, büyücüsü, dövüşçüsü, hepsi burada.



Bazı şampiyonlar birden fazla rol alabilir. Mesela Annie, Lulu, Morgana, Soraka va Zyra hem büyücü hem de destek sınıfındadır.

ŞAMPİYON SINIFLARI

Şampiyonların oyun içindeki temel sınıflandırması şu şekilde:



BÜYÜCÜ: Yetenek gücü üzerine yoğunlaşan şampiyonlardır. Saniyeler içerisinde rakiplerine çok yüksek hasar verebilir, zamana bağlı hasar veren büyüler yapabilir, tek bir hedef yerine belirli bir alan üzerinde etki gösteren büyüleriyle takım savaşlarının kaderini belirleyebilirler. Birkaç istisna dışında hepsi mana gücüne bağımlıdır. Genellikle sağlıkları ve savunma güçleri zayıf, hareket kabiliyetleri ve kaçış olanakları sınırlı olduğundan, hayatta kalabilmek için takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar.

DESTEK: Öncelikli görevi takım arkadaşlarına destek vermek olan şampiyonlardır. Dostlarını iyileştiren veya kısa süreliğine saldırılardan koruyan, düşmanlarını etkisiz hale getiren yeteneklerle donatılmışlardır. Destek şampiyonları ihtiyaç duydukları geliri minyon öldürmek yerine zamana bağlı altın kazandıran eşyalarla sağlar ve satın alma aşamasında hare etkisiyle etrafındaki tüm şampiyonları güçlendiren/güçsüzleştiren eşyaları tercih ederler. Haritanın önemli yerlerine totemler dikerek harita kontrolünü sağlamak da başlıca görevlerindendir.

DÖVÜŞÇÜ: Dövüşçü şampiyonlar saldırı ve savunma gücü arasında bir denge kurmuştur. Uzun süre hayatta kalabilecek şekilde yapılandırılabildikleri için takım dövüşlerini başlatabilir ve hasarı kendi üzerine çekerek dayanıksız takım arkadaşlarını koruyabilirler. Tanklardan farklı olarak, suikastçılar ve nişancılar kadar hızlı olmasa da, yüksek hasar üretebilirler. Çoğu dövüşçü yakından dövüşür ve rakipleriyle aralarındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya yarayan özel yetenekleri bulunur.

NİŞANCI: Menzilli saldırıları ve yüksek saldırı güçleri vardır. Çoğu nişancı, otomatik saldırı hasarını veya hızını artıran aktif ya da pasif yeteneklere sahiptir. Özellikle oyunun ilerleyen safhalarında inanılmaz etkilidirler. Takım savaşları sırasında karşı tarafa mümkün olduğunca çok hasar vermeye odaklanırlar. Düşük savunma güçleri nedeniyle her iki taraf için de öncelikli hedef olarak seçilirler, dolayısıyla takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar.

SUİKASTÇI: Pusu kurmakta, rakiplerini kovalamakta ve hızla öldürmekte ustalaşan şampiyonlara suikastçı denir. Kısa sürede yüksek hasar vermek üzerine kurulu ve düşmanlarının kaçmasını güçleştiren yeteneklerle donatılmışlardır. Bazıları görünmez olabilir ve hatta haritanın uzak bir bölgesine ışınlanabilir. Takım savaşlarının ortasına dalmak yerine sinsi davranır, büyücüler ve nişancılar gibi dayanıksız düşmanları hedef alır ve doğru zamanlamayla işlerini bitirirler.

TANK: Adından da anlaşılacağı üzere son derece dayanıklı şampiyonlardır. Sağlık ve zırh değerleri, büyü dirençleri çok yüksektir. Buna karşılık verdikleri hasar az olduğundan tek başlarına diğer şampiyonları öldürmeleri çoğu zaman mümkün değildir. Yetenekleri de bu doğrultuda düşmanları zayıflatmak ya da kısa süreliğine devre dışı bırakmak üzerine kuruludur. Grup halinde ilerlerken en ön safta yer alan ve takım dövüşlerini başlatan tankların düşman hasarını kendi üzerine çekmesi, rakiplerini etkisiz bırakması, müttefiklerini koruması beklenir.

Şampiyonların temel sınıflandırması bu şekildedir, ancak bazıları birden fazla sınıfın özelliklerini taşır ve buna göre bir rol alabilir. Örneğin Annie, Lulu, Morgana, Soraka ve Zyra gibi şampiyonlar hem büyücü hem de destek sınıfındadır.



"META OYUN" KAVRAMI

Satrançta imkânınız olsa bütün taşları vezirle değiştirmek istersiniz. Burada böyle bir şey yok; burada önemli olan takım oyunu. Takım olmanın, takım olarak oynamanınsa bazı kuralları var.

İdeal takım oluşumu nedir? Onca şampiyon arasından hangilerini seçeceğiz? Seçtiğimiz şampiyonları haritada ne şekilde görevlendireceğiz? Bu tarz sorular sizin olduğu kadar diğer oyuncuların da aklını kurcalıyor. Hatta o kadar çok kurcalıyor ki zamanla "metagame" ya da kısaca "meta" denilen bir kavram ortaya çıkıyor.

"Meta" kelime anlamıyla "üst", "öte" ya da "hakkında" demek. Örneğin taş-kâğıt-makas oyununun kuralları basittir; taş makası, makas kâğıdı, kâğıtsa taşı yener. Bu oyunu oynarken rastgele bir işaret yapmaktansa rakibinizin hangi işareti yapacağını tahmin etmeye çalışırsanız kazanma şansınız artar. Ya da diyelim ki bir arkadaşınızla FIFA/PES oynuyorsunuz. Maç esnasında futbol kurallarına göre pas atıp şut çekmenin yanında, arkadaşınızın oyun alışkanlıklarını değerlendirip ona göre bir strateji uyguladığınızda, oyun ve oyuncular hakkında düşünmektesinizdir.

Başkalarının nasıl oynadığı hakkında kafa yormak ve kendi oyun tarzınızı bu doğrultuda değiştirmek metagame'in özünü oluşturur. Metagame oyun hakkında oynanan oyundur. Oyunun dışında, oyuna dair verdiğiniz kararlardır. Oyun tasarımcılarının yaptığı planların ötesinde, oyuncuların kendi başlarına akıl yürütme veya deneme-yanılma yöntemiyle keşfettikleri taktikler, belirledikleri sözde kuralların bir bütünüdür.

KİTABINA GÖRE OYNAMAK

League of Legends'ın ilk zamanlarında şimdiki gibi belirgin roller yoktu. Zamanla hem oyuncuların yaptığı keşifler, hem de yapımcıların desteğiyle oturdu her şey. Oturdu dediysek, metayı sabit bir şey sanmayın. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte meta da değişir, önceden uygun olmayan oyun tarzları birden uygun hale gelir. Diğer yandan, belirli bir anda geçerli birden fazla meta da olabilir.



Örneğin oyunun Avrupa sunucularındaki meta ile Uzakdoğu sunucularındaki arasında farklılıklar vardır; farklı bölgelerde farklı oyun tarzları gelişmiştir.

Oyunu kitabına göre oynamaktan kastımız şu: Meta bugüne kadarki tüm oyuncuların kolektif çalışmasının ürünü olarak oyunu kazanmanızı sağlayacak en uygun yollar ve bu yolda belirlenen hedeflerdir. Çok kez sınanmıştır, işe yaradığı aşikârdır. Dolayısıyla metaya uygun oynadığınızda kazanma şansınız artar. Özellikle dereceli karşılaşmalarda başarılı olmak, sıralamada yükselmek istiyorsanız metayı takip etmek iyi bir fikirdir.

Oyunu kitabına göre oynamak şart mıdır? Değildir. Zaten, dediğimiz gibi, kitapta yazılanlar mutlak değildir. Kimi zaman bazı oyuncular kendi tarzını geliştirir, bu tarz zamanla başkaları tarafından da benimsenir, yeterince popüler olduğunda kitabın bir parçası haline gelir. Sıradan oyuncularsa neyi neden yaptığının farkında değildir; başkaları öyle yaptığı için, o da yapar. Tüm bunları yazmamızın bir nedeni bu: Sıradan bir oyuncu olarak kalmak istemiyorsanız, bunları öğrenmelisiniz.



Buradan çıkarılabilecek derslerden biri de şu: An itibarıyla geçerli olan metanın dışında bir şeyler deneyen oyuncuları dışladığınızda, şikâyet etmekle tehdit ettiğinizde aslında kendi oyun bilginizin yetersizliğini açığa vurmuş oluyorsunuz. Troller var mı var, ama kurunun yanında yaş da yanıyor. Herkesin metaya uygun oynamasını beklemeyin. Siz de ara sıra değişik bir şeyler deneyin; deyim yerindeyse kendi kitabınızı kendiniz yazın.

VADİ'DEKİ META

Sihirdar Vadisi haritasında bugün geçerli olan metaya göre üst koridora bir dövüşçü/tank, ormana bir ormancı, orta koridora bir büyücü/suikastçı, alt koridora ise bir nişancı ve bir destek şampiyonu gider. Bu dizilimin başlıca amaçları savunması zayıf şampiyonları mümkün olduğunca güvende tutmak ve her şampiyona azami miktarda altın ve seviye kazancı sağlamaktır. Geri kalan stratejiler bunun üzerine kurulur.

Oyundaki her bir karşılaşmayı kabaca iki aşamada inceleyebiliriz: Koridor aşaması ve takım savaşları aşaması.

Hangi koridorda oynuyor olursanız olun, koridor aşamasındaki öncelikli hedefiniz mümkün olduğunca çabuk seviye atlamak ve çok sayıda minyona son vuruşu yapmaktır (destek şampiyonları hariç). Bu sırada bir fırsat yakalayıp bir rakibinizi de öldürebilirseniz ne âlâ.

Koridor itmek, dondurmak ve geri çekmek mutlaka bilmeniz gereken kavramlardır. Bu kavramlar dost ve düşman minyonların koridorda karşılaştığı noktayı ifade eder ve hepsinin kendine göre avantajları vardır.

Koridorda kendi kulenize doğru çekilirseniz güvende oynarsınız ve düşman baskınlarından büyük oranda korunursunuz (unutmamak gerekir ki belirli bir seviyeden sonra iki ya da üç şampiyon kulenin altında da size dalabilir). Geri çekilmenin bir diğer faydası ise koridoru baskına hazırlamaktır. Rakip şampiyon veya şampiyonlar minyonlara son vuruş yapabilmek için iyice açılacaktır. Ormancınız fark ettirmeden baskına gelirse, rakip şampiyonu kulesine dönene kadar öldürebilirsiniz. Koridoru itmeninse başka avantajları vardır. Kulenin altında minyonlara son vuruş yapmak genellikle daha zordur, dolayısıyla minyon kaçıran rakip daha az altın kazanır ve eşya gelişimi gecikir. Siz de bu sırada düşman kulesine hasar verebilirsiniz. Ayrıca eşya almak veya canınızı doldurmak için başlangıç platformuna dönecekseniz önce koridoru biraz itersiniz ki siz dönene kadar düşman, kulenize hasar veremesin.

Kuleler teker teker düştükçe oyuncular koridorlarını terk edip birlikte hareket etmeye başlar. Bu aşamadan itibaren özellikle Ejderha, Baron ve kule önlerinde beşe beş takım savaşları patlak verir. Koridor aşamasında geri kalan takım bu aşamada kendini toparlayıp üstünlüğü ele geçirebilir.

ROLLERE DÖNÜŞ

Görev ya da rol dediğimiz kavram; hangi tür eşyaları satın alacağımızı, eşya satın almak için ihtiyaç duyduğumuz geliri ne şekilde elde edeceğimizi, haritanın hangi bölgesinde avlanacağımızı, kendi bölgemizden hangi sıklıkla ayrılacağımızı ve oyun boyunca sahip olduğumuz benzer öncelikleri ifade ediyor.

Tüm bunları aradan çıkardığımıza göre, şimdi rehberimizin koridor ve rolleri teker teker açıkladığımız kısmına geçebiliriz.

ORTA KORİDOR - TAŞIYICI

Bir üsten diğerine dümdüz uzanan orta koridorun başlıca özelliği, haritanın tam ortasında yer aldığı için her türlü hedefe yakın olmasıdır. Bu koridorda oynayan şampiyonun harita hâkimiyetinin en üst düzeyde olması gerekir.

Orta koridorda genellikle yetenek gücüne dayalı yüksek hasar veren şampiyonlar oynar. Cassiopeia, Karthus, Lissandra, Lux, Orianna, Twisted Fate ve Ziggs gibi büyücülerin yanı sıra Fizz, Kassadin, Katarina, Kha'Zix, LeBlanc, Nidalee, Zed gibi suikastçılar da bu koridorun müdavimleridir. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 veya 21/0/9 kabiliyet sayfası, Tutuştur ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıçta Doran'ın Yüzüğü ve Can İksiri satın almak iyi bir fikirdir. Öncelik sırası değişse de, Rabadon'un Şapkası, Zhonya'nın Kumsaati ve Hiçlik Değneği bu konumda oynayan yetenek gücü taşıyıcılarının en gözde eşyalarıdır.

DİKKAT DİKKAT

Orta koridorun boyu diğerlerinden kısa olsa da her iki tarafı da açıktır ve konum itibarıyla ormancıların yolu üstündedir. Yetmiyormuş gibi, bu koridorda oynayan taşıyıcıların savunma gücü zayıftır, bu da onları öncelikli hedef haline getirir. Bu koridorda oynarken nehrin her iki tarafındaki çalılıklara totem dikmeyi ihmal etmeyin. Şampiyonunuzun kaçış yeteneği yoksa kulenizden fazla uzaklaşmayın, zira çok açılırsanız Sıçra büyüsü yeterli olmayabilir. Düşman ormancı örneğin alt koridorun çevresinde gözünüze çarptıysa nehrin üst tarafına yanaşıp o tarafta oynayın. Baskına uğrarsanız eğer yakınlardaysa ormancınıza, değilse kulenize doğru kaçın.

Orta koridorda oynarken öncelikli amacınız en kısa sürede 6. seviyeye ulaşmak, zira yetenek gücüne dayalı şampiyonlar için seviye üstünlüğü çok önemli. Minyonlar söz konusu olduğundaysa hedefiniz ilk 20 dakikada en az 150 minyona ulaşmak olsun. Oyun ilerledikçe yakınınızdaki hayalet kampına da gidebilirsiniz.

Mana sahibi bir şampiyonla oynuyorsanız, oyunun başında idareli kullanmaya özen gösterin. Ormancı genellikle ilk mavi güçlendirmeyi kendine alır, sonrakileri size verir. Haritada işaret ettiğinde yanına gidin, son vuruşu yapıp maviyi alın ve koridora geri dönün.

İYİ ORTA GOL GETİRİR

Baskın yapmak en başta ormancının görevi olsa da, orta koridor oyuncusunun sırtındaki bir diğer yük de etrafa yardıma gitmektir. Burada oynuyorsanız sadece kendi koridorunuzla ilgilenmek yetmez, gözünüzü her daim açık tutmalısınız. Haritanın ortasında olduğunuz için her yere ulaşımınız kolay. Gerektiğinde diğer koridorlara ya da Ejderha'ya yardım ederseniz fazladan altın kazanır ve rakip takım karşısında üstünlük elde edersiniz. Kassadin ve LeBlanc gibi bazı şampiyonlar gezmeye daha elverişlidir, ama diğerleriyle de gezmeniz gerekir.

Burada dikkat etmeniz gereken iki nokta var. İlk olarak, baskına gitmeden önce koridoru mümkünse itin. Aksi takdirde kulenizi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalırsınız. Haritanın merkezindeki bu kule stratejik açıdan diğerlerinden daha önemlidir. İkincisi, koridordaki rakibiniz ortadan kaybolduğunda mutlaka takım arkadaşlarınıza işaret edin. Siz her nasıl ki etrafa koşuyorsanız, rakibinizin de diğer koridorlara yardıma gitme ihtimali her zaman vardır.

KARŞILAŞMALAR

Orta koridorda karşınıza çıkan rakip ya güvenli oynamayı seçip minyon kesmeye odaklanacak, ya da sizin en küçük hatanızda üzerinize çullanmak için hazır bekleyecektir. Rakip şampiyonun özelliklerini, gücünü bilmeniz önemli. Durumu iyi değerlendirip ona göre bir taktik belirleyin. Eğer çok zorlanıyorsanız ilk eşya tercihiniz zırh ya da büyü direnci veren cinsten olsun.

Karşı tarafı mümkün olduğunca rahatsız edin. Minyon kesmesine engel olun, canını yavaş yavaş azaltın. Öldüremeseniz bile canını doldurmak için geri dönmeye zorlayabilirsiniz. Bu da ondan daha hızlı seviye atlayacağınız anlamına gelir.

Oyunun ilerleyen aşamalarında nasıl davranacağınız tamamen oynadığınız şampiyona bağlı. Eğer bir suikastçı oynuyorsanız takımından ayrı düşen düşman şampiyonları avlamaya çalışın. Aksi takdirde genellikle mesafeyi koruyun, saldırmak için doğru zamanı kollayın. Ve tabii ki yeteneklerinizi tank üzerinde harcamayın, öncelikli hedefiniz taşıyıcılar olsun.



Orta koridorda genellikle yetenek gücüne dayalı yüksek hasar veren şampiyonlar oynar.



ALT KORİDOR - NİŞANCI

Alt koridorda saldırı gücüne dayalı yüksek hasar veren menzilli bir şampiyon ve yanında bir destek şampiyonu beraber oynar. İki şampiyonun yan yana oynadığı tek koridor alt koridordur.

Profesyonel karşılaşmalarda bazen bu ikilinin oyuna üst koridorda başladığını, daha sonra aşağı geçtiğini görürsünüz. Fakat bu tarz ileri düzey stratejilere normal maçlarda çok nadir rastlandığı için sizin üzerinde fazla kafa yormanıza gerek yok.

Ashe, Caitlyn, Ezreal, Graves, Jinx, Lucian, Sivir, Tristana, Twitch, Vayne gibi nişancılar en çok tercih edilen saldırı gücü taşıyıcılarındandır. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 kabiliyet sayfası, Şifa ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Savaş Çizmesi, Kanasusamış ve Son Fısıltı onlar için neredeyse olmazsa olmaz eşyalardır. Ebedi Kılıç, Mahvolmuş Kralın Kılıcı, Statikk Hançer ve Üçlü Kuvvet de yine en çok tercih edilenlerdendir.

ZAFERE GİDEN YOL

Nişancıların temel özelliği otomatik saldırı ile uzaktan düzenli ve ağır hasar vermeleridir. Böyle bir şampiyonla oynarken oyunun ilerleyen dakikalarında takımınızın bir numaralı hasar kaynağı haline gelirsiniz ve "taşıyıcı" deyiminin hakkını vererek bütün takımı sırtlayıp zafere taşırsınız.

Saldırı gücü taşıyıcıları, yetenek gücü taşıyıcılarının aksine güçlenmek için seviyeden çok eşyaya bağımlıdır. Bu nedenle sizin öncelikli amacınız durmaksızın minyon kesmek, son vuruşları kaçırmamak olmalı. Bu pozisyonda oynayacaksanız ilk ustalaşmanız gereken şey budur; ihtiyaç duyuyorsanız normal ve dereceli maçlara girmeden önce alıştırma yapın. Koridorda serbestken, baskı altındayken veya kulenizin altındayken fark etmez, her koşulda son vuruşları düzgün yapabilmelisiniz.

Koridordaki ikincil önceliğiniz mümkün olduğunca az hasar alıp bir yandan da karşı tarafı rahatsız etmek. Sizin menziliniz karşı takımın nişancısının menzilinden uzunsa bunu avantajınıza kullanabilirsiniz. Canını azalttığınız düşmanlar daha güvenli oynamak zorunda kalacak, ya da doğrudan üsse dönecektir. Her iki durumda da seviye ve altın avantajını ele geçirmiş olacaksınız.

Koridor aşamasında hemen her an yanınızdaki destek şampiyonunun koruması altında olacaksınız. Bu şampiyon nehir yolunu sürekli totemleyip kontrol edecek ve herhangi bir saldırı anında fazla hasar almanıza engel olacak. Yine de tedbiri elden bırakmamak önemlidir. Uygun olduğunuzda ziynet eşyanızı kullanın. Desteğinizle aranızdaki uyum ne kadar iyiyse koridorda o kadar başarılı olursunuz. Birlikte hareket etmeye çalışın. Örneğin o bir düşmanı yakalayıp sersemlettiğinde siz geride kalır, hasar veremezseniz sonuçta zararlı çıkarsınız. Desteğiniz geri döndüğünde mümkünse siz de dönün, ya da normalden daha dikkatli oynayın.

İLERLEYEN DAKİKALAR

Üst ve alt koridorlar uzunluk bakımından birbiriyle eşit olsa da, ejderhaya yakınlığı alt koridoru eşsiz kılar. Ejderha'yı fırsat bulduğunuzda kısa sürede öldürmek için hasar gücü yüksek en az bir şampiyona ihtiyacınız vardır ve tercihen üç-dört şampiyonla birden saldırılır. Bu da alt koridorda iki şampiyonun bulunmasını gerekli kılar. Alt koridorda oynayan bir nişancı olarak şartlar uygun olduğunda ormancıyla birlikte Ejderha'ya koşmalı ve onu öldürmelisiniz.

Haritadaki bir diğer büyük hedef ise Baron'dur, fakat konum itibarıyla size ters kalır. Sıkça yapılan bir hata takım savaşları aşamasında iki takım da her an Baron'u ele geçirebilecekken alt koridora gidip minyon öldürmektir. Sizin orada olduğunuzu gören rakip takım Baron'u başlatır, siz gelene kadar de keser. Takım arkadaşlarınız engel olamaz, çünkü 4'e 5 savaşmak durumunda kalacaklardır. Karşı takımın böyle fırsat kolladığı zamanlarda takımınızdan fazla uzaklaşmamaya çalışın.

Takım savaşlarında öncelikli hedef hep siz olacaksınız. Rakip takımdaki tank da, suikastçı da, ormancı da hep sizin üzerinize çullanacak; sizi öldürmeye, ya da en azından devre dışı bırakmaya çalışacak. Mesafeyi korumaya özen gösterin ve mümkün olduğunca fazla hasar vermeye çalışın.



ALT KORİDOR - DESTEK



Alt koridorda yanındaki nişancıya destek veren Janna, Lulu, Nami, Sona, Soraka, Taric ve Thresh gibi şampiyonlardır. Alistar, Blitzcrank ve Leona gibi tankların yanı sıra, 2014 sezonu sonrasında gelen değişikliklerle birlikte Annie, Karma ve Morgana gibi büyücü sınıfına dâhil bazı şampiyonlar da bu rolde sıkça görülür. Bu şampiyonlar genelde 0/9/21 veya 0/21/9 kabiliyet sayfası, Şifa ve Bitkinlik sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Yakut Keşiftaşı, Buz Kraliçesinin Hakkı, Dağın Sureti gibi eşyaları tercih ederler.

NASIL DESTEK OLUNUR?

Destek rolünün başlıca görevi takımınızdaki tüm şampiyonların güvenliğini sağlamaktır. Bu rolü üstlenen şampiyonların da bu doğrultuda iyileştirme, kalkan sağlama, hızlandırma, mana verme gibi özel yetenekleri bulunur. Ayrıca bazı destek şampiyonları rakibi yavaşlatabilir ya da sersemletebilir.

Bir önceki sayfada aktardığımız üzere saldırı gücü taşıyıcılarının eşya gelişimini hızla tamamlaması için çokça altın kazanması gerekiyor. Nişancının yanında destek rolünü üstlenen şampiyon da bunu garanti altına almak için elinden geleni yapmakla yükümlü.

Destek şampiyonları özel durumlar haricinde minyonlara saldırmaz, kendi gelirini altın kazandıran eşya, kabiliyet ve rünlerden sağlar. Böylelikle koridordaki minyonlardan kazanılan tüm altın nişancıya gider. Herhangi bir savaş anında da mümkünse katliamı nişancısına veya bir diğer dost şampiyona bırakması beklenir, zira böylesi takımın gelişimi için daha uygundur. Oyun sonunda destek rolünde ne kadar başarılı olduğunuzun önemli bir göstergesi yaptığınız asist sayısıdır.

Koridor aşamasında, oynadığınız şampiyonun yeteneklerine göre aktif bir tavır sergilemeniz gerekebilir. Örneğin Blitzcrank, Leona ve Thresh gibi şampiyonların düşmanı yakaladığı takdirde büyük tehdit oluşturan yetenekleri vardır. Koridorun kenarındaki çalıların kontrolünü ele geçirir ve rakip takımın gözünü korkutursanız onları geri çekilmeye zorlayabilirsiniz. Bu sırada olur da bir baskına yakalanırsanız ve ölümünüz kesinleşirse, son ana kadar rakibin dikkatini kendi üstünüze çekip nişancınızı hayatta tutmak için çabalayın.

Oyun ilerledikçe koridorunuzdan ayrılıp bütün haritayı boydan boya gezmeniz gerekecek. Herkes toplandığında takımınızın yanından ayrılmayın. Uygun olduğunuzda stratejik noktalara totem dikin, diğer zamanlarda da yine nişancınızın yanına dönün ve onu koruyun.

GÖRÜŞ SAVAŞLARI

Oyun haritasında üssünüzün dışında yalnızca dost kulelerin, minyonların ve şampiyonların etrafını görebilirsiniz. Haritanın diğer bölgeleri savaş sisi altında, yani karanlıktadır. Karanlık bölgelerden geçen düşmanları fark etmenin yoluysa haritayı totemlerle donatmaktır.

Totemler diktiğiniz yerin etrafını belirli bir süre görmenizi sağlayan tek kullanımlık eşyalardır. Koridor aşamasında özellikle nehirden gelen yola mutlaka bir totem dikmelisiniz, aksi takdirde düşman ormancı baskına geldiğinde haberiniz olmaz. Oyunun ilerleyen dakikalarında da haritanın dört bir yanına totem dikmek yine sizin görevinizdir. 2014 sezonuyla gelen büyük güncelleme ile hayatımıza giren ziynet eşyaları sayesinde artık her oyuncu bu konuda size daha rahat katkıda bulunabiliyor. Ama siz yine de totemlerinizi, Keşiftaşı'nızı alın ve kullanın.

Oyunun ilerleyen dakikalarında görüş savaşı adeta bir oyun içinde oyun halini alır. Bir yandan kendi totemlerinizi dikerken diğer yandan da Görüş Totemi ya da Arayıcı Mercek aracılığıyla düşmanın totemlerini temizlemeyi ihmal etmeyin. Peki totemleri nerelere dikmeli? Çalıların içine, ormancının baskın yollarına, Ejderha ve Baron'un önüne, ilerleyen safhalarda doğrudan koridorun ortasına... Özetle, düşman hareketlerini izlemeniz gereken her yere totem dikmelisiniz.





ORMAN - ORMANCI

Ormandaki tarafsız canavarlar da minyonlar gibi birer altın kaynağı, üstelik şampiyonlara çeşitli ek özellikler kazandırıyor. Bu yüzden onları kendi haline bıraktığınızda ziyan etmiş oluyorsunuz desek yeridir. Diğer yandan orman boyunca sürekli haritayı dolaşan, düşmanların açığını kollayıp baskına giden, gerektiğinde dostlarına yardım eden bir şampiyona sahip olmak çok avantajlı. İşte bu yüzden beş takım üyesinden birini ormana gönderiyoruz.

Teorik olarak hemen her şampiyonla ormancılık yapmanız mümkün. "Ormancı" olarak nitelendirdiğimiz şampiyonlarsa bunu en iyi yapanlar. Aatrox, Hecarim, Lee Sin, Pantheon, Udyr, Vi, Volibear, Warwick, Wukong gibi dövüşçülere, Elise ve Fiddlesticks gibi büyücülere, Evelynn ve Nocturne gibi suikastçılara, Amumu ve Rammus gibi tanklara ormanda sıkça rastlamak mümkün. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Çarp ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıç eşyaları Avcı Palası'dır, daha sonra şampiyonun oyun tarzına göre bir yol izlenir.

ORMANDA BİR GEZİNTİ

Ormancılık yapabilen çok sayıda şampiyon olması nedeniyle ormanda izlenen yol ve stratejiler de farklıdır. Sihirdar Vadisi'ndeki orman canavarları 01:55'te belirir. Genel olarak mana ihtiyacı yüksek şampiyonlar Antik Golem'den, diğerleriyse Büyük Kertenkele'den başlar. Her halükarda başlangıçta yakındaki dost şampiyonlardan biraz yardım almak iyi bir fikirdir.Bazı şampiyonlar ormandaki kampları çok hızlı temizler, bu durumda düşman tarafına baskına gidebilir. Ancak düşmanın ormanına tek başına baskına gitmek çoğunlukla iyi bir fikir değildir, ne yaptığınızı iyi biliyor olmanız gerekir. Profesyonel oyuncular hangi seviyede hangi şampiyonun diğerinden daha kuvvetli olduğunu bilecek kadar oyuna hâkimdir. Siz de deneyim kazanıp bu tarz bilgilere sahip oldukça daha cesur davranabilirsiniz.

Ormanda zaman tutmak önemlidir. Antik Golem ve Büyük Kertenkele 5 dakikada bir, Ejderha 6 dakikada bir, Baron ise 7 dakika sonra canlanır. Öldürdükten sonra hemen aklınızdan hesaplayıp sohbet ekranına bir sonraki canlanma zamanını not düşerseniz hem kendinize hem takım arkadaşlarınıza kolaylık sağlarsanız.

BASKIN BASANINDIR

Ormancılık zor iştir. Bütün haritayı



ve bütün şampiyonların durumunu takip etmeniz gerekir. Bazen herkes sizden yardım bekler, nereye gideceğinizi şaşırırsınız. Lakin bütün koridorlar kaybediyorsa oyunu tek başınıza kurtarmanız pek mümkün değildir. Maçı kaybettiğinizdeyse "hiç yardıma gitmediğiniz için" suç sizin üstünüze kalır.

Doğru zamanda doğru yerde olabilmek çok büyük fark yaratır. Dolayısıyla ormanda hangi yolu izleyeceğiniz, ne zaman hangi koridora yardıma ya da baskına gideceğiniz önemlidir. İyi oynadığınız takdirde oyunda ciddi fark yaratır ve normalde kaybedecek olan en az bir koridoru kurtarabilirsiniz.

Bir koridor itilmişse veya yol üzerinde düşman totemi varsa oraya gitmek zaman kaybıdır. Böyle bir durumda alternatiflerinizi gözden geçirin. Şampiyonunuzun yetenekleri de baskınların başarıya ulaşmasını doğrudan etkileyen bir faktördür. Yavaşlatma, sersemletme gibi yetenekleri olmayan ormancılar bu konuda zorlanır. Başarılı bir baskının ardından bazen ormana geri dönmeniz gerekir, bazense kuleye saldırmak daha doğru bir tercihtir.

EJDERHA VE BARON SAVAŞLARI

Oyunun dönüm noktaları diyebileceğimiz bu savaşlarda en büyük rol size düşer. Her iki canavar da ödüllerini en çok hasarı veren değil son vuruşu yapan takıma verdiği için, takımlar son vuruşu yapabilmek adına farklı yollar dener. Siz de ödülleri kendi takımınıza kazandırmak için Çarp büyüsünü kullanmalısınız.

Çarp sihirdar büyüsü, hedeflenen canavar ya da minyona şampiyonunuzun seviyesine göre 390-1000 arası gerçek hasar verir. Fare imlecini simgesinin üzerine götürüp içinde bulunduğunuz an kaç hasar verdiğini öğrenmeli, Ejderha ya da Baron'un canını dikkatlice takip edip tam o rakamın altına düştüğü an Çarp büyüsünü kullanmalısınız. Erken basar ya da geç kalırsanız işi şansa bırakmış olursunuz.





ÜST KORİDOR - DÖVÜŞÇÜ

Rakiple burun buruna çarpışmayı seven, dayanıklı şampiyonların mekânıdır üst koridor. Dr. Mundo, Irelia, Jax, Jayce, Nasus, Renekton, Riven, Shyvana, Trundle ve Tryndamere gibi dövüşçülerin yanı sıra Ryze ve Vladimir gibi büyücüleri, Malphite ve Singed gibi tankları bu koridorda görmek mümkündür. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Işınlan ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Tank ağırlıklı oynandığında Günateşi Pelerini, Randuin'in Alâmeti ve Ruh Gömleği en popüler eşya seçimleridir.

TANK OLARAK OYNAMAK

Üst koridorda tank ya da yarı tank bir dövüşçü olarak oynadığınızda kendi başının çaresine bakabiliyor olmanız gerekir. Nehir yoluna totem dikmeyi ihmal etmediğiniz ve gözünüzü açık tuttuğunuz sürece hazırlıksız yakalanmazsınız. Üstüne bir de kaçış mekaniği olan bir şampiyonla oynuyorsanız az canla da olsa kaçarsınız.

Düşman ormancı olur da alt koridor civarında kendini gösterirse bu sizin bir süre daha saldırgan oynayabileceğiniz anlamına gelen bir işarettir. Ama yine de tedbirli olmak gerekir, zira üst koridor şampiyonları dayanıklı olduğu için kule altına dalmaları daha muhtemeldir. Örneğin yanında destek olmasa bile 6. seviyeye ulaşan bir Renekton ulti'sini açıp sizi kulenin altında öldürüp oradan sağ çıkabilir. Öte yandan kulenin altında doğru hareket ederseniz, size saldıran ikiliyi alt edip beklenmedik şekilde bir anda büyük avantaj da elde edebilirsiniz.

Çok zor durumda olmadığınız müddetçe dost ormancının diğer koridorlara baskına gitmesi daha faydalıdır. Ama eğer örneğin karşınızdaki rakip Sıçra büyüsünü önceden harcamışsa açık hedef halindedir. Rakibinizi mümkün olduğunca hırpalayın, koridoru biraz kendi tarafınıza çekin, baskın yolundaki totem durumunu takip edin ve ormancınıza haber verin. Doğru zamanlamayla işini bitirmeniz an meselesi.

Üst koridorda tek başınıza takıldığınız için bolca altın kazanır ve eşya yüklenirsiniz. Tank olarak oynarken her halükarda en az bir zırh ve büyü direnci eşyası almanız gerekir. Bunları hangi sırayla alacağınız ise koridorda karşınızda ne tür bir şampiyon olduğuna ve diğer düşman şampiyonlarının yarattığı tehdide bağlıdır. Durumu gözden geçirip kararınızı buna göre verin.

UZAKLARDA BİR YERDE...

Üst koridorda bulunmanın önemli bir dezavantajı Ejderha'ya olan uzaklığıdır. O civarda bir savaş çıksa siz oraya varana dek savaş çoktan bitmiş, Ejderha kaybedilmiş olur. Bu gibi durumlarda Işınlan sihirdar büyüsü çok kullanışlıdır. Rakip takım tam da avantajlı durumda olduğunu düşünürken yakındaki bir toteme ışınlanarak onlara kötü bir sürpriz yapabilirsiniz.

Takım savaşı haricinde de uzaklara ışınlanmak size skor kazandırabilir. Ama buna değip değmeyeceğini iyi analiz etmeniz gerekir, çünkü ışınlandığınızda kulenizi yalnız bırakmış olursunuz ve geri ışınlanmanız da mümkün olmadığı için dönmeniz uzun zaman alır. Hele bir de ışınlanma bir işe yaramazsa hem kulenizi kaybedersiniz, hem de normalde bu süre zarfında keseceğiniz minyonları. Bazen ışınlanmaktan vazgeçip koridorda kalmak daha iyi bir tercihtir.

Koridorunuzdaki kulelerden biri yıkıldıktan sonra artık dolaşma vaktidir. Dayanıklı bir şampiyon olarak da düşman takımının ortasına dalıp savaş başlatma sorumluluğu genellikle sizin sırtınızdadır. Bu durumda takım üyelerinin durumuna uygun hareket etmelisiniz. Sayıca eksikseniz, ortaya daldığınızda peşinizden gelip hasar veremeyecek pozisyondalar ise, canları veya manaları düşükse, o an savaş başlatmak için uygun bir an değildir. Aksine, karşı takım böyle dezavantajlı bir konumdaysa, fırsatı iyi değerlendirin. Takım savaşlarındaki başlıca görevleriniz düşman hasarını kendi üzerinize çekmek, hasar gücü yüksek düşman şampiyonları sersemletme gibi yeteneklerle oyundan düşürmek ve bu sırada takım arkadaşlarınızı korumaktır.





EŞYALAR

ELİMDE BİR SİLAHKILIÇ VAR VE BUNU KULLANMAKTAN ÇEKİNMEM!

EREN OKKA

League of Legends karşılaşmalarında zafere giden yol rakip takımdan daha hızlı seviye atlamak ve daha etkili eşyalara sahip olmaktan geçer. Seviye ve eşya üstünlüğünü ele geçiren takım büyük olasılıkla maçı kazanır. Dolayısıyla hangi şampiyona hangi eşyaları hangi sırayla alacağınız, oyunda izlenmesi gereken stratejinin çok önemli bir parçasıdır.

TEMEL BİLGİLER

Oyundaki her maça ucuz, basit eşyalar satın alarak başlarsınız. Zamanla, birden fazla eşyanın birleşiminden oluşan ileri düzey eşyalara paranız yettiğinde, bunları geliştirerek gücünüze güç katabilirsiniz.

Hemen her eşyanın öncelikli etkisi şampiyonunuzun gücünü artırmaktır (örn. +70 Yetenek Gücü, +45 Büyü Direnci). Bazı eşyaların ikincil etkileri de bulunur. Birkaç istisna haricinde bu etkiler Aktif, Pasif ve Hare olmak üzere üçe ayrılır: Aktif etkiler, eşyayı üzerine tıklayarak veya kısayol tuşuna basarak kullanmanızı gerektirir. Pasif olanlar, eşya çantanızda durduğu sürece etkisini gösterir. Hareler ise etrafınızdaki tüm dost veya düşman şampiyonları etkiler ve belirli bir etki alanına sahiptir.

Bu etkilerden bazıları ÖZEL olarak belirlenmiştir. Aynı adı taşıyan özel etkiler birleşmez. Diğer bir deyişle aynı özel etkiyi veren iki eşya aldığınızda, sadece birinin etkisi geçerli olur. Örneğin Asırlık Sopa'nın altında şöyle yazar: "ÖZEL Pasif - Yiğitliğin Ödülü: Seviye atlandığında, 8 saniye içinde 150 Can ve 200 Mana yeniler." Gidip altı tane Asırlık Sopa da alsanız, seviye atladığınızda Yiğitliğin Ödülü etkisini sadece bir kez gösterir, altı kez değil. Benzer şekilde, örneğin ÖZEL Pasif - Sıvışma etkisini veren Merkür'ün Adımları ve Karayel'i birden alsanız, sadece birinin etkisi geçerli olur.





Hangi şampiyona hangi eşyaları hangi sırayla alacağınız, oyunda izlenmesi gereken stratejinin çok önemli bir parçasıdır.

DÜKKÂNDAN EŞYA SATIN ALMAK

Oyundaki her haritada, başlangıç platformunun hemen yanında bir eşya dükkânı bulunur. Bu dükkânın üzerine tıkladığınızda (veya klavyeden P tuşuna bastığınızda) eşya alım menüsü açılır.

Elbette buradaki eşyaları bedavaya değil, altın karşılığı alıyoruz. Her haritada başlangıçta size verilen altın miktarı farklı: Sihirdar Vadisi'nde 475 altın, Uğursuz Koruluk'ta 825 altın, Kristal Kayalık'ta ve Sonsuz Uçurum'da ise oyuna 1375 altın ile başlarsınız. Minyon ve canavarlara son vuruşu yapmak, şampiyon öldürmek ya da öldürülmesine katkıda bulundurmak, düşman kulelerini ve inhibitörlerini yıkmak size altın kazandırır. Bunların haricinde bazı şampiyonların yetenekleri (örn. Ashe'in Şahin Atışı) ve eşyalar (örn. Hırs Kılıcı) da fazladan altın kazanmanızı sağlar.

Eğer bir şampiyonu ilk kez deniyorsanız veya yeni öğreniyorsanız Önerilen sayfası altındaki eşyaları gönül rahatlığıyla satın alabilirsiniz. Bu sayfa Başlangıç Eşyaları, En Gerekli Eşyalar gibi gruplara ayrılmıştır. Oyunun gidişatına göre aralarından seçim yapabilirsiniz. Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere bu sayfa size her daim en ideal eşya seçimlerini sunmuyor. Bir şampiyonun oyun tarzına daha iyi hâkim oldukça artık bu sayfayı geride bırakıp Tüm Eşyalar sayfasından kendi seçimlerinizi yapmalısınız.

Tüm Eşyalar sayfası Tek Kullanımlık, Savunma, Saldırı, Büyü ve Hareket olmak üzere beş kategoriye ayrılıyor. Aralarından seçim yapmak gayet kolay. Ama olur da yanlış bir seçim yaparsanız, Sat düğmesinin hemen sağındaki düğmeye basarak iade edebilirsiniz. İade işlemi için platformdan ayrılmamış olmanız gerekir. Aksi takdirde bir eşyayı satmak isterseniz ancak normal değerinin %70'ine satabilirsiniz.

Dilerseniz daha sonra kolaylık olması için kendi setlerinizi hazırlayabilirsiniz. Bunun için sihirdar profilinizi açın ve Eşya Setleri sekmesine tıklayın. Hazırladığınız bu setlere daha sonra oyun esnasında Önerilen düğmesine tıklayarak ulaşabilirsiniz. Dergimizin son bölümündeki şampiyon rehberlerinde her şampiyon için bizim önerdiğimiz eşyaların bir listesi bulunuyor, oradan da faydalanabilirsiniz. Ama unutmayın ki hiçbiri her şart altında en iyi seçim değil ve oyuna yeni güncellemeler geldikçe daha iyi eşya kombinasyonları ortaya çıkabilir.

BAŞLANGIÇ EŞYALARI

Her şeyden önce ücretsiz ziynetinizi almayı unutmayın. 2014 sezonuyla birlikte hayatımıza giren bu eşya kategorisi 4. eşya kutusuna yerleşiyor ve üç tipten oluşuyor: Totem Uğuru, Arayıcı Mercek ve İzleme Küresi. Oyun başında her takımda dört adet Totem Uğuru ve bir adet Arayıcı Mercek idealdir. Bunlar daha sonra gerektiğinde ücretsiz olarak bir diğeriyle değiştirilebilir ve 9. seviyeden sonra 450 altın karşılığında geliştirilebilir.

Başlangıçtaki klasik eşya formülü bir Sürat Çizmesi ve kalan paranın tamamıyla Can İksiri almaktır. Çizme güvenli bir seçimdir, zira kaçmanız ya da kovalamanız gereken durumlarda size avantaj sağlar. Ama bu bir zorunluluk değildir; çizme yerine Dokuma Zırh, Uzun Kılıç veya Kuvvet Kitabı da tercih edilebilir. Ormancılar içinse Avcı Palası vazgeçilmezdir. Can İksiri özellikle başlangıçta çok faydalıdır, çünkü rakiplerinizden alacağınız hasarı giderir. Böylelikle koridorda daha uzun süre kalıp seviye atlayabilir, daha çok minyon kesebilirsiniz. İdeal şartlar altında başlangıç platformuna can ya da mana doldurmak için değil, sadece eşya satın almak için gitmelisiniz.

Başlangıç için bir diğer alternatifse Doran eşyalarıdır. Oyunda Doran'ın Kalkanı, Doran'ın Kılıcı ve Doran'ın Yüzüğü olmak üzere üç çeşit Doran eşyası bulunuyor. Bu eşyaların ortak özelliği, oyunun başında 400-440 altın gibi uygun bir fiyata faydalı özellikler sağlasa da başka bir eşyayla birleştirilip geliştirilemediği için oyunun ilerleyen safhalarında etkisini yitirmesi. Diğer bir deyişle oyuna bir Doran eşyasıyla başlayarak kısa vadeli güç kazanmış oluyorsunuz. Fakat bu güçten faydalanıp üstünlük kuramazsanız eşya gelişiminiz sekteye uğrayacağı için riskli bir seçim.

DURUMA GÖRE EŞYA ALMAK

Öncelikle elbette oynadığınız şampiyona ve role göre bir seçim yapmalısınız. Örneğin bazı şampiyonlar çok çabuk mana tüketir, dolayısıyla mana yenileme hızını artıran eşyalar faydalıdır. Pasif yeteneği saldırı sayısına bağlı şampiyonlar için saldırı hızı tercih sebebidir. Ya da destek rolünü üstleniyorsanız, mutlaka bol miktarda totem (ya da totem dikmenizi sağlayan eşyalardan) satın almalısınız.

Koridorda daha uzun süre kalmayı hedefliyorsanız fazladan can ya da can çalma veren eşyalar size bunu sağlar. Daha saldırgan oynayıp karşı tarafı oyundan düşürmek gibi bir hedefiniz varsa saldırı ya da yetenek gücüne ağırlık verirsiniz. Ya da ikisinin arasında bir denge kurar, bir saldırı eşyasının yanında belki bir totem ve birkaç can iksiriyle koridora dönersiniz ki bu da gayet yerinde bir tercihtir.

Şampiyon seçim ya da yükleme ekranında kendinize bir plan yapsanız dahi, oyunun gidişatına göre farklı bir yol çizmeniz, farklı eşyalara öncelik vermeniz gerekebilir. Tab tuşu oyunda görüş alanınızdaki tüm şampiyonların genel durumunu ve sahip olduğu eşyaları gösterir, sürekli açıp bakmak faydalıdır. Mesela düşmanlarınız zırh yüklenmişse Zırh Delme özelliğine sahip eşyalara öncelik verebilirsiniz.

Düşman şampiyonların hangi eşyalara sahip olduğuna, takımınızın neye ihtiyaç duyduğuna, hangi takımın önde olduğuna bağlı olarak seçimler yapmalısınız. Ama unutmayın ki o an tam olarak ne almanız gerektiğini kestirebilmek zamanla, tecrübe kazandıkça oturan bir yeti.



RÜNLER, KABİLİYETLER VE BÜYÜLER

OYUNDA ÜSTÜNLÜK SAĞLAMAK İÇİN HANGİLERİNİ SEÇMELİ?

EREN OKKA

League of Legends'da oyundaki çeşitliliği artırmak ve oyuncuların değişik stratejiler uygulamasına fırsat tanımak amaçlı çeşit çeşit özellikler bulunuyor. Ortak yanı, maçlara başlamadan önce seçilmesi diyebileceğimiz rünler, kabiliyetler ve sihirdar büyüleri, bireysel yeteneğiniz kadar önem taşımasa da oyunun seyrini değiştirebilir.

RÜN NEDİR, NE İŞE YARAR?

Rünler, oyun içinde sizi diğer oyunculardan daha güçlü kılmaya yarayan özellikler kazandırır. Her bir rün belirli bir gücünüze ufak bir katkıda bulunmakla birlikte, hepsi bir araya geldiğinde hissedilir derecede fark yaratır. Maçlara başlamadan önce sahip olduğunuz rün sayfalarından birini seçerseniz, sayfadaki rünler oyun sırasında etkisini gösterir. Oynadığınız şampiyonun sınıf ve rolüne göre rünler seçerseniz en çok ihtiyaç duyduğunuz özelliklerinizi geliştirerek oyunda daha başarılı olursunuz.

Sihirdar profilinizdeki Rünler sekmesine girdiğinizde göreceğiniz üzere başlangıçta iki adet rün sayfanız var. Sayfa sayısını artırmak için mağazadan Ek Rün Sayfası satın alınabiliyor. Her bir rün sayfasında altıgen şeklinde yuvalar olduğunu göreceksiniz. Toplam otuz tane yuva var ve bunlar siz seviye atladıkça birer birer açılıyor. Sahip olduğunuz rünleri rün sayfasındaki boşluklara yerleştirmek için tutup sürüklemek ya da üzerine sağ tuşla tıklamak gibi yollar izleyebilirsiniz.

RÜN SATIN ALMAK

Oyuna ilk başladığınızda rün sahibi değilsiniz ve onları mağazadan satın almanız gerekiyor. Rünler (şampiyonların ve kostümlerin aksine) sadece IP yani İtibar Puanı ile satın alınabiliyor. Diğer bir deyişle gerçek parayla rün alıp üstünlük sağlamak mümkün değil; oyunu ne kadar çok oynarsanız o kadar çok IP kazanır ve rün satın alabilirsiniz.

Oyundaki rünler aracılığıyla elde edebileceğiniz ek özelliklerin tamamı şöyle:

SALDIRI: Büyü nüfuzu, karma nüfuz, kritik hasar, kritik vuruş ihtimali, saldırı gücü, saldırı hızı, zırh delme

SAVUNMA: Büyü direnci, can, can yüzdesi, can yenilenmesi, zırh

İŞLEVSEL: Altın, bekleme süresinde azalma, can çalma, can emme, deneyim, diriliş, enerji, enerji yenilenmesi, hareket hızı, mana, mana yenilenmesi

Mağazanın Rünler bölümüne girdiğinizde fark edeceğiniz iki şey var. Bunların ilki, rün aşamaları. Aşama 1'deki rünleri ilk seviyeden itibaren alıp kullanabilirsiniz. Aşama 2 için 10. seviyeye, Aşama 3 içinse 20. seviyeye gelmiş olmanız gerekiyor. Fark edeceğiniz ikinci şey ise rün tipleri. Damga, Mühür, Nişan ve Cevher olmak üzere dörde ayrılan bu tipler sırasıyla saldırı, savunma, büyü ve işlevsel özelliklerle ilintilendirilse de, aralarında çok kesin bir ayrım yok.

İDEAL RÜN SAYFALARI

Başlangıçta içini doldurabileceğiniz iki adet rün sayfanız var ve hemen her şampiyonda kullanabileceğiniz, sizi fazla masrafa sokmadan uzun süre idare edebilecek iki alternatif çıkarmanız mümkün:



Rün Sayfası 1 (Saldırı Gücü şampiyonları için)

1. Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9



Rün Sayfası 2 (Yetenek Gücü şampiyonları için)

1. Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9

Toplama vurduğunuzda tüm bu rünler 15375 IP gerektiriyor ki oyuna yeni



Oynadığınız şampiyonun sınıf ve rolüne göre rünler seçerseniz en çok ihtiyaç duyduğunuz özelliklerinizi geliştirerek oyunda daha başarılı olursunuz.

başladıysanız bu rakam gözünüzü korkutabilir. Korkutmasın, zira 30. seviyeye ulaşana dek hepsini kullanamayacağınız için zaten teker teker satın alacaksınız.

KABİLİYET NEDİR, NE İŞE YARAR?

Kabiliyetleri oyun boyunca size destek olacak pasif yetenekler gibi düşünebilirsiniz. Sihirdar olarak her seviye atlayışınızda 1 kabiliyet puanı kazanırsınız. 30. seviyeye ulaştığınızda elinizdeki 30 puanı Saldırı, Savunma ve İşlevsel olarak ayrılan ağaçlardaki kabiliyetlere dağıtır ve kabiliyet sayfalarına kaydedersiniz. Aynı rün sayfalarında olduğu gibi, şampiyon seçimi sırasında kabiliyet sayfalarından birini seçip oyunda avantaj sağlayabilirsiniz.

Oyundaki toplam kabiliyet sayısı elinizdeki puanların üç katından fazla olduğu için tüm kabiliyetler bir yana, tek bir ağaçtaki kabiliyetlerin hepsini dahi tek seferde açmak mümkün değil. Onun yerine, oynadığınız şampiyonların türüne ve kendi ihtiyaçlarınıza göre dağıtımlar yapıp bunları kabiliyet sayfalarında saklamanız gerekiyor. Farklı şampiyonlarda kullanmak üzere yeni kabiliyet sayfaları yaratabilir, bu sayfaların isimlerini maç başlangıcında rahatça seçebilmek için istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

KABİLİYET SAYFALARI

Kabiliyet sayfalarına erişmek için sihirdar profilinizdeki Kabiliyetler sekmesini seçmeniz gerekiyor. Burada bazı kabiliyetlerin renkli, bazılarının gri gösterildiğini fark edeceksiniz. Gelişmiş bazı kabiliyetleri öğrenmek için tek bir kategorideki önceki kabiliyetleri bilmek yetmez, belirli bir kabiliyet de öğrenilmiş olmalıdır. Renkli kabiliyetler, üzerine tıklayarak kabiliyet puanlarından birini harcayıp elde edilebilir. Gri kabiliyetlerin, üstlerindeki kabiliyetlere puan harcayarak açılması gerekir.

Kazanılan kabiliyet puanlarını yeteneklere sol tıklayarak veya fare tekerliğini kullanarak dağıtabilir, sağ tıklayarak veya fare tekerliğini kullanarak kaldırabilirsiniz. İşiniz bitince Kabiliyetleri Kaydet düğmesine basıp kabiliyet ağacını kaydettiğinizden emin olun. Eğer kabiliyet ağacını sıfırlamak ve baştan başlamak isterseniz, Puanları Geri Al düğmesine bastığınızda tüm kabiliyet puanları cezasız olarak iade edilecektir.

KABİLİYET PUANLARINI NASIL DAĞITMALI?

İlk başta, oynadığınız rollere göre standart kabiliyet sayfaları oluşturmak yeterli olacaktır. Bir tane saldırı gücü taşıyıcıları için, bir tane ormancılar için gibi... Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere aynı rolü üstlenen şampiyonlar farklı yeteneklere sahip ve farklı kabiliyetlerden besleniyor. Sık sık oynadığınız şampiyonlar için ayrı birer kabiliyet sayfası oluşturursanız faydasını görürsünüz. Ya da eğer üşenmeyecekseniz her maç başlangıcında kabiliyetlerinizi sıfırdan dağıtabilirsiniz ki özellikle dereceli maçlarda en sağlıklısı budur, ama normal karşılaşmalarda çoğunlukla buna zaman bulamayacağınız için sayfaları hazırda tutmanız iyi olur. Geri sayım bitmeden önce kabiliyetleri kaydedemezseniz oyuna girdiğinizde kabiliyetler uygulanmayacaktır.

Genel olarak taşıyıcılar ve dövüşçüler Saldırı, tanklar ve ormancılar Savunma, destek oyuncularıysa İşlevsel kabiliyet ağacına öncelik verir diyebiliriz. Fakat 30 puanı birden tek bir ağaca yatırmaktansa, dengeli bir dağıtım yapmak amacıyla diğer ağaçlardaki kabiliyetlere de puan verilir. 21/9/0, 9/21/0, 0/9/21 gibi dağıtımlar yaygındır. Örneklerini dergimizin ilerleyen sayfalarındaki şampiyon rehberlerinde görebilirsiniz.

SİHİRDAR BÜYÜLERİ NEDİR, NE İŞE YARAR?

Sihirdar büyüleri, şampiyonların oyun sırasında kullanabildiği bazı özel yeteneklerdir. Rün ve kabiliyet sayfalarında olduğu gibi oyun başlamadan önce, şampiyon seçimi sırasında seçilir. Her oyuncunun sihirdar seviyesine göre belirlenen bir listeden iki sihirdar büyüsü hakkı vardır. Şampiyonunuza belirli bir büyüyü vermek için Büyüler başlığı altındaki simgelere tıklayıp seçmeniz yeterlidir. Fakat her büyüyü her oyun modunda kullanamazsınız; örneğin Garnizon büyüsü Dominion moduna özeldir.

Sihirdar büyüleri, oyuncunun şampiyonuna çeşitli şekillerde yardım etmekte kullanılabilir. Kimi sihirdar büyülerinin etkileri oyun içi seviyenize bağlı olarak artar. Ama çoğu, 1. seviyedeki bir şampiyonla, 18. seviyedeki bir şampiyona aynı etkiyi yapar. Ayrıca, sihirdar büyülerinin bekleme süresi dışında bir bedeli yoktur, yani mana veya can tüketmez. Buna karşılık bekleme süreleri şampiyon yeteneklerine göre çok daha uzundur.

Oyun başladıktan sonra, seçtiğiniz sihirdar büyülerini D ve F kısayol tuşlarıyla kullanabilirsiniz.

HANGİ SİHİRDAR BÜYÜLERİNİ SEÇMELİ?

Tüm sihirdarların 1. seviyeden itibaren sahip olduğu büyüler şöyle: Berrak Zihin, Dirilt, Garnizon, Hayalet, Şifa. Bundan sonraki büyüler siz seviye atladıkça açılır: Arındır, Çarp, Bariyer, Işınlan, Bitkinlik, Tutuştur, Durugörü, Sıçra.

Oynadığınız şampiyona ve role uygun sihirdar büyüleri seçmelisiniz. Örneğin istisnasız bütün ormancılar Çarp büyüsünü seçer, fakat bu diğer şampiyonlar için neredeyse tamamen gereksizdir. Bitkinlik büyüsü özellikle yakın dövüşçülerin ve destek rolünü üstlenen şampiyonların gözdesidir. Bariyer, Şifa ve Tutuştur herkes tarafından kullanılabilir; oyun tarzınıza göre aralarından seçim yaparsınız. En çok tercih edilen büyü ise 12. seviyede açılan Sıçra'dır. Diğer büyüler pek sık kullanılmaz; özel bir planınız olmadığı sürece sizin de tercih etmemenizi öneririz.



DERECELİ OYUNLAR

EFSANELER LİGİ'NİN EN REKABETÇİ ORTAMI

EREN OKKA

Normal karşılaşmalar artık sizi kesmiyorsa, rekabetin daha üst düzeyde yaşandığı bir ortamda kendinizi ve oyundaki becerinizi ispatlamak istiyorsanız, dereceli oyunlara başlama vaktiniz gelmiş demektir.

30. seviye bir sihirdara ve ücretsiz şampiyon rotasyonu haricinde 16 şampiyona sahip olan herkes dereceli maçlara giriş yapabilir. Oyna düğmesine tıkladıktan sonra PvP - Klasik - Sihirdar Vadisi - Dereceli Tek/Çift yolunu izleyerek bu maçlar için sıraya girebilirsiniz.

SIRALI SEÇİM

Lig sistemine geçmeden önce Sıralı Seçim'in detaylarını anlatmakta fayda var, çünkü normal karşılaşmaların aksine dereceli oyunlarda Kapalı Seçim şansı yoktur, sadece Sıralı Seçim yapılabilir.

Sıralı Seçim'de şampiyon seçimine geçmeden önce takım kaptanları üçer şampiyonu yasaklama hakkına sahiptir. Yasaklanan şampiyonları her iki takımdan da kimse seçemez. Takım oyuncularının karşılaşmakta zorlandığı şampiyonları yasaklamak iyi fikirdir. Mavi takımdan başlamak üzere kaptanlar sırayla toplam altı adet şampiyonu yasaklar.

İlk yasaklamayı gerçekleştiren takım şampiyon seçiminde de öncelik sahibidir. İlk seçimin ardından her oyuncu bir seçim yapana dek takımlar sırayla ikişer şampiyon daha seçer. Bir takımın seçtiği bir şampiyonu diğer takım seçemez. Burada farkında olunması gereken bir detay şudur: İlk seçimi yapmak bir avantaj olduğu gibi, son seçimi yapmak da bir avantajdır. Son seçimi yapan takım karşı takımın tüm seçimlerini gözden geçirip ona karşılık bir şampiyon seçebilir.

Şampiyon seçimi tamamlandıktan sonra takım oyuncuları arasında şampiyonları takas etme fırsatı sunulur. Fakat bunun için her iki oyuncunun da takas edilecek iki şampiyona birden sahip olması gerekir. Takas sisteminin getirisi şudur: Eğer takımınızda mutlaka bulunmasını istediğiniz bir şampiyon varsa ve bu şampiyonla oynayacak sihirdar seçim sırasında aşağılardaysa, seçim önceliğine sahip başka bir sihirdar onun yerine bu şampiyonu seçip işi garanti altına alabilir. Öbür türlü karşı takımın bu şampiyonu sizden önce seçme ihtimali vardır.

Bir dereceli maç öncesinde şampiyon seçim ekranını herhangi bir nedenden ötürü terk ederseniz, belirli bir süre tekrar



maça giremezsiniz ve Lig Puanı kaybedersiniz. Eğer bu terk etme işlemini art arda gerçekleştirirseniz bekleme süresi ve kaybedilen puan miktarı artar.

LİG SİSTEMİ

2013 sezonunda oyuna eklenen ve 2014'te biraz daha geliştirilen Lig sisteminin başlıca amacı sizi benzer beceri seviyesine sahip oyuncularla bir araya getirmek. Eskiden tüm oyuncular kallavi tek bir sıralamada yer alıyordu. Şimdiki sistemse rekabet hissini çok daha iyi yaşatıyor.

Oyundaki dereceli sıralama Bronz, Gümüş, Altın, Platin, Elmas ve Şampiyonluk olmak üzere altı aşamaya, aşamalarsa 250 kişilik birçok lige ayrılmış durumda. Şampiyonluk aşamasındaki hariç tüm ligler Romen rakamlarıyla ifade edilen (Gümüş II, Altın IV gibi) beş adet alt kümeye bölünüyor. Kümelerdeki oyuncular sahip oldukları Lig Puanı'na göre sıralanır. En üst sırada birazdan bahsedeceğimiz Terfi Serisi'ne hak kazanan oyuncular görünür.

Her ligin özel bir ismi vardır. Bir şampiyon ismiyle uygun bir adın birleştirilmesiyle, "A'nın B'leri" biçiminde (örn. "Katarina'nın Suikastçıları", "Vi'ın Dövüşçüleri") rastgele üretilir, herhangi bir anlamı yoktur. Lig ismini kendiniz seçemezsiniz. İçinde bulunduğunuz ligin adını beğenmiyorsanız, değiştirmenin tek yolu başka bir lige terfi etmektir.

Sihirdar profilinizden liglere baktıysanız bazı oyuncuların isimlerinin yanında bazı amblemler bulunduğunu görürsünüz. Bu amblemler oyuncuların sıralamadaki durumunu gösterir. Üç tane amblem vardır ve aşağıdaki gibidir:

• **TAZE KAN:** Bu lige son 14 gün içinde katıldın

• **DENEYİMLİ:** Bu ligde 100'den fazla oyun oynadın

• **ARDI ARDINA:** Bu sırada üst üste 3 ya da daha fazla oyun kazandın

Amblemlerin göze hoş gelmek haricinde bir etkisi yoktur.

Son olarak en üst aşama olan Şampiyonluk'tan kısaca bahsedelim. Şampiyonluk aşaması bölgedeki en iyi League of Legends oyuncularına ev sahipliği yapar. Kümelere ayrılmamıştır, her oyuncu tek bir ligde mücadele eder. Sihirdar profilinizdeki Ligler sekmesine girip Şampiyonuk Aşaması'nı Gör düğmesine basarak en iyi oyuncuların ve takımların listesine ulaşabilirsiniz. Dilerseniz buradan oyuncuların profiline girip yaptığı son karşılaşmaların yanı sıra kullandığı rün ve kabiliyet sayfalarını da inceleyebilirsiniz.

YERLEŞTİRME, EŞLEŞTİRME VE PUAN KAZANIMI

Herhangi bir lige yerleştirilmeden önce beceri seviyenizi belirlemek üzere tekli için 10, takımlar için 5 adet hazırlık maçı yapmanız gerekir. Bu maçlarda gösterdiğiniz başarı ve performansa göre bir aşamaya ve kümeye yerleştirilirsiniz. Lig sistemi mümkünse sizi arkadaş listenizde ekli ve sizinle aynı aşamada olan sihirdarlarla aynı lige koymaya çalışır. Böylece onlarla beraber oynama ve sıralamalarınızı karşılaştırma şansınız olur.

İçinde bulunduğunuz lig, beceri düzeyi bakımından size yakın bir dizi oyuncudan oluşur. Fakat dereceli maç yapmak için sıraya girdiğinizde bu lig ile kısıtlanmazsınız. Eşleştirmelerde kısaca MMR olarak bilinen gizli bir puan sistemi kullanılır ve daha üst veya daha alttaki başka liglerden oyuncularla da eşleştirilmeniz mümkündür.

Eğer bir maçtaki diğer oyuncuların sıralaması sizinkinden yüksekse, rakip takımın kazanma olasılığı daha yüksek görünüyorsa, eşleştirme sistemi bunu sizin için "zor" bir maç olarak not alır. Oynadığınız maç ne kadar zorsa maçı kazandığınızda o kadar fazla LP kazanır, kaybettiğinizde o kadar az LP kaybedersiniz. Bunun tam tersi de geçerlidir. Bu sistem sayesinde maçlarınızın yarısını kaybedip yarısını kazansanız bile sıralamalarda yükselmeniz mümkündür.

LİGDE YÜKSELME VE DÜŞÜŞ

Dereceli maçları kazandıkça LP kazanır ve içinde bulunduğunuz kümede yükselirsiniz. 100 LP topladığınızda küme atlamaya hak kazanırsınız, fakat bunun için önce bir dizi maç daha yapmanız gerekir. Küme Serisi'ndeki üç maçtan ikisini kazandığınızda bir üst kümeye çıkarsınız. En üst kümedeyken 100 LP'ye ulaştığınızda ise bu kez aşama atlamaya hak kazanırsınız. Terfi Serisi'ndeki beş maçtan üçünü kazandığınız takdirde bir üst aşamaya yerleştirilirsiniz.

Küme veya Terfi Serisi'ni kaybetmeniz durumunda, maçlardaki performansınıza göre bir miktar LP kaybeder, aynı ligde genellikle 60-90 LP arası bir yere yerleşirsiniz. Maçları terk etmek de kayıp olarak sayılır, fakat sunucu problemlerinden kaynaklanan kayıplar geçerli sayılmaz. Tekrar 100 LP'ye ulaştığınızda aynı süreç tekrarlanır.

Elbette bunun tersi de geçerli. Dereceli maçları kaybettikçe LP kaybeder, içinde bulunduğunuz kümede aşağı sıralara düşersiniz. Kümenin en alt sırasındaysanız bir alt kümeye atılma olasılığınız vardır. Fakat eğer içinde bulunduğunuz aşamaya yeni terfi ettiyseniz, tekrar bir alt aşamaya düşürülmeye karşı bir süre koruma altında tutulursunuz.

Ligde aşağılara düşmenin bir diğer yolu da hiç dereceli maç yapmamaktır. Eğer 28 gün boyunca bir hareket göstermezseniz ligdeki sıralamalardan gizlenirsiniz ve LP kaybetmeye başlarsınız. Bu sürece "erime" denir. Dereceli bir maç yapana dek her 7 günde bir tekrar LP kaybedersiniz. Kaybedilen LP miktarı, içinde bulunduğunuz aşamaya bağlıdır ve aşağıdaki gibidir:



BRONZ: 0

PLATİN: 35

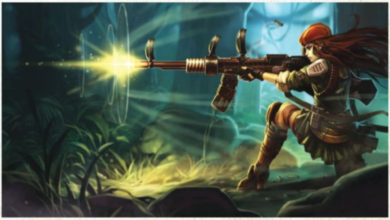
GÜMÜŞ: 10

ELMAS: 50

ALTIN: 25

Erime sonucunda sıfır LP'nin altına düşerseniz bir alt kümeye 75 LP ile yerleştirilirsiniz. Örneğin önceden Gümüş III'te idiyseniz, düşüşten sonra kendinizi Gümüş IV'te 75 LP ile bulursunuz. Eğer hâlihazırda bulunduğunuz ligin en alt (V numaralı) kümesindeyseniz, bu kez bir alt aşamadaki yeni bir lige düşersiniz.

Erime sürecine girdiğinizde oyuna giriş yaptığınızda bir uyarı mesajıyla karşılaşırsınız ve bu durumu daha sonra sihirdar profilinizden de takip etmeniz mümkündür.



TAKIM KURUCU

ARTIK HERKES İSTEDİĞİ ROLÜ VE ŞAMPİYONU SEÇEBİLECEK

EREN OKKA

League of Legends tam anlamıyla bir takım oyunudur. Takım çalışmasının tohumlarıysa takım savaşları aşamasından ve hatta minyonların harekete geçmesinden çok önce, şampiyon seçim aşamasında atılır. İyi geçen bir şampiyon seçim aşaması, oyunun devamında da etkisini gösterir.

İdeal şartlar altında takımdaki herkes bu aşamada dilediği rolü üstlenir, sevdiği bir şampiyonu seçer. Bazen işler yolunda gider ve bir anlaşmazlık yaşanmaz. Bazense takımdaki birden fazla oyuncu aynı rol veya koridorda oynamak ister ve kimin başka bir seçim yapacağına kısa süre içinde karar verilmesi gerekir.

Sorun şu ki insanlar zaman baskısı altında iletişim kurmakta, bir karara varmakta sıkıntı çekiyor. Seçim önceliği her daim bir tartışma konusu; kimileri isim listesinde kim önce yer alıyorsa ilk seçimi onun yapmasının uygun olacağını söyler, kimileriyse önceliğin ilk ses çıkarana verilmesinden yanadır. Her halükarda, bazen istediğimiz şampiyon ve rolleri oynama fırsatı bulamayız.

Oyundaki eşleştirme sistemi gerek normal gerek dereceli maçlarda benzer beceri düzeyindeki oyuncuları bir araya getirmeyi başarsa da, bu oyuncuların bir sonraki oyunla ilgili planını önceden bilemiyor. Her League of Legends oyuncusunun kendine göre bir planı ve öncelikleri var. Kimi oyuncu oynadığı her oyunu kazanmayı hedeflerken, kimisi yaratıcılığını konuşturup yeni stratejiler deneyebilmek adına ara sıra kaybetmeyi göze alıyor. Bazıları içinse en sevdiği şampiyonu oynayabildiği sürece kazanmak ya da kaybetmek çok da önemli değil. Peki ya herkesi mutlu etmenin bir yolu yok mu? Neden olmasın! Riot Games de tüm bunları düşünmüş olacak ki kısa süre önce yeni bir fikri hayata geçirdi: Takım Kurucu.

TAKIM KURUCU'NUN FAYDALARI

Takım Kurucu, önceden belli bir şampiyon, konum veya rol seçerek sıraya girebileceğiniz yeni bir sıra sistemidir. Nerede ve nasıl oynamak istediğinizi sisteme bildirdikten sonra dengeli bir takım kurabilir ya da nereye gidip, ne yapacağı konusunda herkesin anlaştığı mevcut bir takıma katılabilirsiniz. Yeni bir şampiyon seçimi mekaniği ortaya koyan Takım Kurucu, birbirinin beklentilerini karşılayan ve ortak amaca sahip oyuncuları lobiye girer girmez bir araya getiriyor. Bu sistem sayesinde oyuncuların üzerindeki zaman baskısı kalkıyor ve takımlar ne yapmak istediklerine karar vermede, bunun için en uygun takım arkadaşlarını bulmada ihtiyaç duyulan esnekliğe kavuşuyor.



Hazır bir takıma girebilir veya kendi takımınızı kurabilirsiniz.

NASIL ÇALIŞIR?

25. seviye veya üzeri bir hesaba sahipseniz, PvP – Klasik – Sihirdar Vadisi – Takım Kurucu yolunu izleyerek siz de bu yeni sistemi kullanabilirsiniz. Takım Kurucu şimdilik sadece normal oyunlar için geçerli; dereceli karşılaşmalara ancak Sıralı Seçim yoluyla girilebiliyor.

Takım Kurucu'yu açtıktan sonra iki seçenekle karşılaşacaksınız. Takıma Katıl dediğinizde öncelikle kendinize bir şampiyon ve kostüm seçmeniz gerekiyor. Ardından haritada yer alacağınız konumu (üst, orta, alt koridor veya orman) ve rolünüzü (büyücü, destek, dövüşçü, nişancı, suikastçı, tank) belirliyorsunuz. Seçtiğiniz şampiyon için tavsiye edilen rolü yanındaki yıldız işaretinden anlayabilirsiniz. Son olarak sihirdar büyülerinizi, rün ve kabiliyet sayfalarınızı da seçtiniz mi sıraya girebilirsiniz. Oyun sizi bir süre bekletecek, uygun takım arkadaşları bulduğunda bir karşılaşmaya sokacaktır.

Takım Kur dediğinizde de yine ilk başta aynı şekilde şampiyon, konum, rol ve diğer seçimleri yapmanız gerekiyor. Takıma Katıl'dan farklı olarak bu kez diğer dört takım üyesi için de birer konum ve rol seçme şansınız var. Seçimlerinizi yaptıktan sonra eşleştirme sistemi buna uygun oyuncular aramaya başlayacak, bulduğunda sizi bir diğer takımla eşleştirecek ve oyunu başlatacak.

Ne kadar süre bekleyeceğiniz, yaptığınız seçimlere göre değişiyor. Sıra dışı seçimler daha uzun bekleme süreleriyle sonuçlanıyor, ancak bunun haricinde Takım Kurucu gayet güzel çalışıyor.

SIKÇA SORULAN SORULAR

Takım Kurucu diğer sıraların yerine mi geçecek?

Hayır, derecesiz Sihirdar Vadisi'nde normal kapalı ve sıralı seçimin yanında yer alacak. Şampiyon seçiminin tamamen yenilendiği bir sıra olacak; bir sürü yeni fikir deniyoruz. Takım Kurucu'da muhteşem bir şekilde çalışan özelliklerin bazılarını veya hepsini ileride diğer sıralara ve oyun modlarına uygulamayı düşünebiliriz.

Takım Kurucu derecelide neden yok?

Takım Kurucu şampiyon seçimine yeni bir bakış açısı getirdiğinden; bir maçta oynamak istediğiniz şampiyon, konum ve rol seçimi gibi basit öğelere eğilerek başladık. Dereceli oyunların rekabetçi yapısında



Bu sayfada Takım Kurucu hakkında aklınızı kurcalayabilecek bazı soruları ve yanıtlarını Riot Games'in ağzından aktarıyoruz.

sıralı seçim işleminin yasaklama ve seçim sırası mekanikleri büyük önem taşıyor; ama bunların Takım Kurucu'ya nasıl uyarlanacağından henüz emin değiliz.

Rağbet görmeyen bir şampiyon veya rol seçersem sırada bekleme daha uzun mu beklerim?

Oyuncuların büyük bölümü, seçtikleri şampiyona, konuma veya role bakmaksızın makul bir süre bekleyecekler; ama daha çok rağbet gören rollerin bekleme sürelerinin daha kısa olması muhtemel. Her rolü aynı derecede seven ve tercih eden oyuncular arasında gerçekten çok yakın bir denge söz konusu; ancak ne olursa olsun, her rol için sırada bekleme sürelerine dikkat edeceğiz. Bazı şampiyon/rol kombinasyonları sırada daha uzun süre bekleyebilir; ama bu oyuncular, yaratıcı fikirlerini denemek için heyecanlanan bir takımla birlikte oynama fırsatı elde etmiş olacak.

Tahmini bekleme süreleri nasıl işliyor?

Başlangıçta, tahmini bekleme süreleri isabetsiz ve değişken olacak. Sistem veri topladıkça ve oyuncuların şampiyonları, konumları ve rolleri nasıl kullandıklarını gördükçe, tahmini bekleme süreleri daha isabetli hale gelecek.

Tekli oyuncu olarak sıraya girmenin kaptan olarak girmekten farkı ne?

Yeni bir takım stratejisi denemek için takımın kompozisyonu üzerinde daha büyük denetim sahibi olmak istediğinde, Kaptan olarak girip kendi takımını oluşturman iyi olur. Belli bir rol veya konumdaki belli bir şampiyonu oynamak isteyen oyuncular ise, tekli olarak sıraya girip kısa sürede bir takıma atanabilir.

Kaptanlar istedikleri gibi takım kurabilir mi yoksa Takım Kurucu belli bir metayı zorunlu mu kılacak?

Takım Kurucu'yu istediğin şekilde kullanabilirsin. Takım Kurucu; iki ormancı, ayrık ittirme yapacak şampiyonlar ya da standart roller gibi çeşitli tercihlerle denemeler yapman için uygun. "Sadece orta koridordan dalacağız" gibi bir stratejiyi uygulamak isteyen oyuncuları bulman biraz zaman alabilir; ama bulduğunda, aynı plan doğrultusunda hareket eden dört oyuncuyla birlikte çok keyifli bir oyun geçireceğine şüphe yok.

Bir grubu reddeden veya yerleştirildikleri gruptan çıkan tek oyunculara ceza var mı?

Evet. Sık sık AFK kalan veya makul bir sayıdan fazla grubu reddeden tek oyuncuların bir başka gruba katılabilmeleri için gereken bekleme süreleri uzayabilir veya Takım Kurucu'yu bir daha kullanamamaları söz konusu olabilir.

Gücünü kötüye kullanıp gruptan bir sürü oyuncu atan Kaptanlar ceza alacak mı?

Evet. Aşırı sayıda oyuncu atan Kaptanlar bir süreliğine Takım Kurucu'dan uzaklaştırıldıklarını görebilirler; ya da sistem, olası takım arkadaşlarını aramaya başlamadan önce bekleme süreleri uzayabilir.

Takım Kurucu'daki eşleştirme ayarlamaları diğer sıralardan ne kadar farklı?

Takım Kurucu hangi şampiyonu nerede oynayacağını bildiğinden, bir süre sonra söz konusu şampiyonu, konumu veya rolü oynamadaki deneyimini hesaba katan ilk eşleştirme sistemi olacak. İlk kez ormancı oynamakla ilgileniyor veya yeni aldığın şampiyonu denemek için sabırsızlanıyor olabilirsin. Her durumda, Takım Kurucu alışmana olanak sağlayacak dengeli eşleştirmeler yapacak. Bu özellik başlangıçta bulunmayacak olsa da devreye girdiğini, koyacağımız bir simgeyle haber vereceğiz.

Birden fazla tercih edilen rol seçebilir miyim?

Başlangıçta, birden fazla rol seçemeyeceksin.

Takım Kurucu'yla kurulan takımlar, Takım Kurucu olmadan kurulan takımlarla eşleşebilir mi?

Hayır. Ayrı bir sıra olduğundan, Takım Kurucu'yla kurulan takımlar sadece Takım Kurucu'yla kurulan başka takımlarla eşleşecek.





LOL TV

ADETA GERÇEK BİR TELEVİZYON KANALI

EMİR CERRAHOĞLU

Dergimizin ilk sayısını hazırlarken LoL TV'nin hayatlarımıza yeni yeni girdiğini hatırlıyorum da... Şu an geldiği nokta gerçekten de takdire şayan. Artık hemen her gün LoL TV'de birden fazla program bulabiliyorsunuz ve bu programlar öyle kendisini tekrar eden cinsten değil, her tür oyuncunun beklentisini karşılar nitelikte.

Eğer League of Legends'a yeni başladıysanız ve işi, işin ehli insanlardan öğrenmek istiyorsanız LoL 101'i, biraz daha profesyonel bir oyuncuysanız ve artık ustaların taktiklerine ihtiyacınız varsa Ustalar Vadisi'ni, veya amacınız sadece eğlenmekse Vadinin Muhtarları programını izleyebilirsiniz. Üstelik, Şampiyonluk Ligi'ndeki maçları ve çeşitli turnuvaları da (mesela geçtiğimiz günlerde yayınlanan All-Star'ı) yine LoL TV'den izleyebilirsiniz. Eğer hâlâ tanışmadıysanız LoL TV'yi www.twitch.tv/riotgamesturkish üzerinden takip edebilirsiniz.

Şimdi sıra geldi LoL TV'de hangi program ya da programların sizlere hitap ettiğini bulmaya.

VALORAN'DAN HABERLER

Siz haber alabilesiniz diye Riot, sunucuları Riot Regarnur, Riot Xtreme ve Riot Leda'yı Valoran'a kadar yolcu etti. Sevgili sunucularımız bize her pazartesi akşamı Valoran'da o hafta yaşanan gelişmeleri, haberleri ve topluluk etkinliklerini anlatıyor. Hemen sonrasında ise haftanın hayran çalışmalarından ve cosplay'lerinden bizleri haberdar ediyor. Yalnız, program bitince sakın bilgisayarınızın başından kalkmayın, çünkü Valoran'dan Haberler programının hemen sonrasında tansiyonun biraz yükseleceği 6'da 6 programı sizleri bekliyor olacak.

6'DA 6

Her pazartesi Valoran'dan Haberler programının hemen sonrasında yayınlanan 6'da 6 programını yine Riot Regarnur, Riot Xtreme ve Riot Leda sunuyor. Ancak bu sefer tansiyonu biraz daha yükseltiyorlar, çünkü konumuz eSpor.

6'da 6 programında Riot sunucuları sizler için Şampiyonluk Ligi ve Yükselme Ligi'ni yorumlarken, Amerika ve Avrupa LCS ile yurt dışındaki diğer turnuva ve lig sonuçlarından da bahsediyorlar. Özellikle eSpor dünyasındaki son gelişmeleri öğrenmek için 6'da 6'yı mutlaka izlemelisiniz.

TOPLULUK GECESİ

Salı akşamları sihirdarların da katılımıyla Topluluk Gecesi programı yayınlanıyor. Sihirdarların aktif katılım sağladığı programda birlikte oyunlar oynayıp eğlenirken, Arcade Sona kostümü de dağıtılıyor. Üstelik Topluluk Gecesi'ni Riot Charmie ve Riot Xtreme sunuyor (evet, kelden kod isteyebilirsiniz).

Gecede hediyeler bununla da sınırlı kalmıyor. Twitter üzerinden en komik yorumları yapan sihirdarlar da Riot Graves kostümünün sahibi oluyor.



VADİNİN MUHTARLARI

Riot'ın ağır abilerinin sunduğu Vadinin Muhtarları her hafta içi, haftada iki kere yayınlanıyor. Her programı başka bir "muhtar" sunarken, 5 Riotçu birlikte dereceli oyunlara giriyorlar. Tabii biz de boş durmuyoruz, hemen takımı kurup bir ihtimal denk geliriz diye sıramızı alıyoruz. Genelde denk gelemiyoruz ama olsun, önemli olan yarışmak tabii ki.

Tabii siz kör talihinizi deneyip Riot ekibine denk gelmek yerine uslu uslu Vadinin Muhtarları'nı izlerseniz (heyecan doruktayken uslu olmak da zor tabii), Havalı Gragas kostümünü kazanma şansını yakalayabilirsiniz. Evet, hem göbekli hem de havalı.



LoL 101

LoL'e yeni başladın ama oyunu öğrenmekte güçlük mü çekiyorsun? Dert ettiğin şeye bak. Riot Glandal artık yanınızda. Ailenizin Rioteacher'ı Glandal ile her çarşamba LoL 101 programında bir şampiyon ele alınıyor ve başlangıç seviyesinde bilgiler verilerek, oynanışa dair ipuçları gösteriliyor. Rioteacher'ınız Glandal'a eşlik eden diğer Riot sunu-





Şampiyonluk Ligi'nin en iyi oyuncularının konuk olduğu Ustalar Vadisi her perşembe akşamı sizlerle.

cusuyla birlikte rünler, kabiliyetler ve yetenekler ile ilgili de çeşitli bilgiler ve taktikler öğrenebiliyoruz. Eh artık bu kadar bilgiden sonra gidip karşı takımı beslemezsiniz umarım.



USTALAR VADİSİ

Eğer yeteri kadar LoL 101 izledim, artık koridorumu fethetmek istiyorum diyorsanız, doğru yerdesiniz. Perşembe akşamları yayınlanan Ustalar Vadisi'nde bu işi ustalarından öğrenebilirsiniz. Riot Alikante'nin sunumuyla Şampiyonluk Ligi'nin en iyi oyuncularının konuk olduğu Ustalar Vadisi'nde profesyonel oyunculardan şampiyonlar, roller, rün ve kabiliyetler hakkında tavsiyeler ve taktikler öğrenebilirsiniz. Ancak siz yine de öğrendiğiniz bilgilerle gaza gelmeden önce bol bol pratik yapmayı ihmal etmeyin.

ŞAMPİYONLUK LİGİ KARŞILAŞMALARI

Her cuma, cumartesi ve pazar akşamları, Şampiyonluk Ligi'nin sekiz takımı birincilik için birbiriyle kıyasıya rekabet ederken, gelin siz de bu yarışa ortak olun. Cuma akşamları dört, cumartesi ve pazar günleriyse beşer maçı Riot Alikante, Riot ArminA ve Riot Jhonnie'nin sunumuyla izleyebilirsiniz. Tabii ki tahminlerinizi Twitch üzerinden paylaşıp, kupon yapmayı da ihmal etmeyin.

AVRUPA VE AMERİKA LCS MAÇLARI

Şampiyonluk Ligi içinizdeki eSpor aşkını doyurmaya yetmiyor mu? Peki o zaman sizi, eSpor için dünyanın kalbinin attığı Avrupa ve Amerika LCS maçlarına alalım. Avrupa ve Kuzey Amerika'nın en iyi takımlarının şampiyonluk için yarıştığı bu zorlu ligde rekabet nefesleri kesiyor. Perşembe ve cuma akşamları Avrupa takımları, pazar ve pazartesi günleriyse Kuzey Amerika LCS maçları Riot yorumcuları eşliğinde izleyicilere sunuluyor.



Temalı Turnuvalar, Üniversite Turnuvaları gibi karşılaşmaları da buradan takip edebililrsiniz.

DAHA BAŞKA?

Tabii ki LoL TV'de heyecan bunlarla sınırlı kalmıyor. Temalı Turnuvalar, Üniversite Turnuvaları, All-Star karşılaşmaları ve özel yayınlar da her hafta LoL TV'de kendine yer buluyor. Üstelik bu gidişle yakın gelecekte program sayısı daha da artacak gibi. Böylelikle canı sıkılan ve televizyonlarda izleyecek bir şey bulamayan sihirdarlar, LoL TV ile günün her saati eğlenceli dakikalar geçirebilecek.

Eğer LoL TV'yi seviyorum ama ben tek başıma havaya giremiyorum diyorsanız, Birlikte İzleyelim Programı'na mutlaka katılmalısınız. viewingparties.tr.leagueoflegends.com/tr adresinden katılabileceğiniz bu program ile Türkiye Şampiyonası'nı ve diğer özel etkinlikleri, diğer sihirdarlar ile birlikte belirli lokasyonlarda izleyebilirsiniz. Tabii ki etkinliklerden önce başvuru yaparsanız, son anda bir yığılma olmasını da engellemiş olursunuz. Eh, tribün keyfi en güzel böyle çıkar. Şimdiden iyi seyirler.



RÖPORTAJ

CANER 'JHONNIE' GÜNGÖRÜR VE UĞUR 'GLANDAL' ÜLGER İLE KEYİFLİ BİR SÖYLEŞİ

EMİR CERRAHOĞLU

Karşılaşmalarda en çok heyecanlandığım noktalar genelde "son piksel" diye tabir ettiğim vuruşlar.

Şimdi öncelikle şunu kabul edelim: eSpor müsabakalarını izlemek keyifli ama Glandal ve Jhonnie'nin anlatımıyla daha da bir keyifli oluyor. Bunun en büyük sebeplerinden biri de samimi ve sıcak tavırları. Biz de istedik ki bu ikiliyle sıcak bir röportaj yaparak hem onları daha iyi tanıyalım, hem de bu sunuculuk işi nasıl oluyor, bize biraz tüyo versinler. Sağ olsunlar bizi kırmadılar ve gayet keyifli bir röportaj çıktı ortaya. Şimdi sizi Caner ve Uğur'un keyifli cevaplarıyla baş başa bırakıyoruz.



UĞUR 'GLANDAL' ÜLGER

League of Legends maçlarını anlatmaya nasıl başladınız?

Caner: GameX turnuvası maçlarını anlatmaya gönüllü olmuştum. Her ne kadar daha önceki dönemde arkadaşlar ile beraber izlediğimiz maçları yüksek sesle yorumlamış olsam da çok ciddi bir tecrübem yoktu diyebilirim. Fakat böyle bir fırsatı da asla kaçıramazdım. Benim yorumculuğa başlamam aslında biraz "trial by fire" şeklinde oldu ve GameX sırasında @Xnt, @Glandal ile birçok maç anlatma şansı buldum. Gayet keyifli bir tecrübe olduğunu da eklemek isterim.

Uğur: 2010 senesinde Türkiye'de internet yayıncılığı daha yeşermemişken, yurt dışındaki turnuva ve yarışmaları izleyip "Türkiye'de neden böyle şeyler yok?" diyerek hayıflanıyorduk. Daha sonra, o zamanlar oynadığım bir strateji oyununu internetten yayınlayıp anlatmaya başladım. Fakat o dönemde askere gitmem gerekti ve döndüğümde daha önce yayınlarını yaptığım strateji oyunu artık eskisi kadar rağbet görmüyordu. League of Legends'ı uzun süredir oynamaktaydım ve askerden döndüğümde Türkiye'de oyuncu sayısının artmaya başladığını fark ettim.

O sıralarda çalıştığım işimi bırakarak, Türkiye'de de bu tarz işlerin yapılabileceğini düşünerek bir arkadaşım ile birlikte Türkiye League of Legends topluluğunu bir araya getirmeye çalıştığımız ve esas amacı kaynaşıp beraber öğrenmek olan "Wednesday Night LoL" programını yapmaya başladım. Türkiye'de o zamanlar canlı yayın işini ciddiye alıp bu iş üzerine yoğunlaşan çok fazla kişi olmadığı için "WNL" birçok turnuva yayını ile kısa sürede bambaşka bir boyuta taşındı. Daha sonra Riot Games'in Türkiye ofisinin açılması ile birlikte bugünlere geldim.

Karşılaşmalar esnasında en heyecan verici anlar neler?

Caner: Sıralama yapmak gerekirse: Çok nadir de olsa gerçekleşen 5'te 5 anı, 1. seviye savaşları, ilk kanın döküldüğü an, Baron ve Ejderha savaşları.

Uğur: Her League of Legends sunucusunun en sevdiği anlar çoklu skorlardır. Bunların dışında karşılaşmalarda en çok heyecanlandığım noktalar genelde "son piksel" diye tabir ettiğim vuruşlar. Yetenek atışlarının en uç noktadan isabet ettiği bu anlar, hem izleyenlerde hem de bende genelde büyük bir heyecan yaratıyor. Bunu basketboldaki üçlük atışlarına benzetebiliriz.

League of Legends'da çok fazla özellik ve eşya var. Bunların isimlerini aklınızda tutarken zorlanıyor musunuz? Aklınızda tutmak için çalışma metotlarınız neler?

Caner: Bunun en kolay yöntemi aslında Meta'ya (ana akım oyun stratejisine) hâkim olmak. Güncel Meta'da hangi şampiyonların oynandığını bilirseniz, bütün şampiyonların bütün yeteneklerini ezberlemek durumunda kalmıyorsunuz. O şampiyonların favori eşyalarını da bilmek çok fazla zorlayıcı bir durum değil. Zaten zaman içinde, birçok maç anlatımından sonra bunlar da otomatik olarak aklınıza gelmeye başlıyor. Bunun en zorlayan yanı ise Kha'Zix, Cho'Gath gibi şampiyonların birbirine benzeyen yetenek isimleri oluyor. Hiçliğin Dikenleri ve Cani Dikenler derken bir anda ortaya Kazıklı Dikenler gibi sentezler ortaya çıkabiliyor.

Uğur: Tüm eşyaları ve özellikleri akılda tutmak gerçekten de League of Legends sunuculuğunun çok önemli bir kısmı. Savaşlar içerisinde sürekli "Q kullandı", "E kullandı" demek bir süre sonra inanılmaz bir bilgi kirliliğine yol açabiliyor. Bu konuda benim için en güzel çalışma yöntemi, oyun içerisinde farklı şampiyonlarla oynayarak, bu özellikleri oyun içerisinde kullanarak aklımda tutmak. Ayrıca bu konunun bazı püf noktaları da mevcut. Mesela savaşlarda en çok işe yarayan ya da skor alınmasını sağlayan yeteneklerin isimlerini kesinlikle aklınızda tutmak zorundasınız. Bu yete-

Maçlar için hazırlık yapın. Yorumcunuzla beraber gerekirse daha önceden anlatılmış bir maçı beraber anlatın.



CANER 'JHONNIE' GÜNGÖRÜR

nekleri; çok yüksek hasar çıkışı sağlayan yetenekler, kalabalık kontrolü yetenekleri ve ulti'ler olarak özetleyebiliriz.

Ama zaman zaman bizim de yeteneklerin isimlerini karıştırdığımız olmuyor değil. Özellikle uzun süren yayınlarda, 3-4 maçtan sonra aklınız karışmaya başlayabiliyor. Ayrıca şunu da söylemek çok doğru olur: Eğer ki herhangi bir spor müsabakasını anlatıyorsanız odağınızı kesinlikle sürekli anlattığınız maç üzerinde tutmalısınız. Odağınızı 30 saniyelik bile kaybetmeniz sizde maç içerisinde 3-4 dakikalık dikkat dağınıklık yaratabilir. Bu durumlarda da yetenek isimleri ve eşya isimleri hepsi birbirine girebiliyor.

League of Legends karşılaşmalarını anlatmak isteyen yeni sunuculara neler tavsiye edersiniz?

Caner: Her şeyden önce anlatmak isteyip de kendinde yeterli cesareti bulamayan arkadaşlara seslenmek gerekiyor. Ön şart League of Legends'ı sevmek. Bunun lamı cimi yok. League of Legends'ı seviyorsan, zaman ayırıyorsan, maçları izlerken kendini bir anda ayakta buluyorsan; evlat, şansını denemelisin. Birkaç önemli detay saymak gerekirse:

- Kamera karşısındaki duruş. Amatör bir şekilde yapıyor olduğunuzu düşünseniz bile o sırada sizi kimin izlediğini bilemezsiniz. Duruşunuzdan asla ödün vermeyin.
- Ses tonu. Bu biraz doğuştan gelen bir özellik ve müdahale etmeniz mümkün olmayabilir. Fakat kontrol edebileceğiniz yanları var. Her zaman çok fazla bağıramazsınız, her zaman çok sakin konuşamazsınız. O sırada oyunda olan bitene göre izleyiciyi ele geçirip, o anı yaşatmak sizin elinizde. Anlaşılır olun, kelimeleri yuvarlamayın, uzatmayın.
- Şampiyonlara, yeteneklere hâkim olun.
- Maçlar için hazırlık yapın. Yorumcunuzla beraber gerekirse daha önceden anlatılmış bir maçı beraber anlatın, uyumu yakalayın.
- Araştırın, takip edin, izleyicileriniz ile paylaşacağınız ekstra bilgileriniz, detaylarınız olsun. Maç durduğunda siz de durursanız, bu pek de hoş bir durum olmaz.
- Tekrarlıyorum: League of Legends'ı sevin!

Uğur: Öncelikle şunu belirtmek isterim ki "sunuculuk" kesinlikle sevmeden yapabileceğiniz bir şey değil. Öncelikle bu işi çok fazla sevmeniz gerekiyor. Daha sonrasında kendinizi bu işe adamanız gerekiyor. İlk soruda da belirttiğim gibi ben bu yola kendimi adamaya karar verdiğimde o anki işimi bıraktım ve sadece sunuculuğa odaklandım. Bu durum tabii ki herkes için mümkün olmayabilir ama olabildiğince fazla zamanınızı kendinizi geliştirmeye ayırmalısınız.

Açıkçası ilk başta ben her gün 4 ila 5 saatimi tamamen yurt dışındaki turnuvalara ayırıyordum. Turnuvaları izlerken sadece bir izleyici olarak kalmayıp, sunucuların nelerden bahsettiğinden tutun yayını nasıl yönlendirdikleri, oyuncuların oyun içerisindeki davranış alışkanlıkları gibi birçok konuya dikkat etmeniz gerekiyor. Daha sonra Türkiye'deki oyuncuları elinizden geldiğince takip etmeniz gerekiyor. Hangi oyuncu, hangi koridorda, hangi şampiyonlarla daha iyi oynar, hangi takım hangi pozisyonda risk alır ya da maça nasıl başlar? Ya da takımların genel olarak oyuna taktiksel bakışları nasıldır? Bütün bu konulara hâkim olmak sizin de daha iyi bir sunucu olmanızı sağlayacaktır.

Ayrıca en basit yayında bile izleyicilerin arasında kimlerin olduğunu bilmediğiniz için yayınınızı her zaman büyük bir ciddiyetle gerçekleştirin. Yaptığınız yayınları kesinlikle küçümsemeyin. Ben ilk yayın yapmaya başladığımda en fazla 70 kişi izlemekteydi. Kesinlikle kendinize güvenin. Sesinizi kontrol etmeyi öğrenmeye çalışın. Unutmayın, her şey anlattığınız maçta heyecanlı şeyler olduğunda yüksek sesle konuşmak değildir. Sesinizin rengini değiştirmeye çalışın ve sesinizi tanıyın. Ayrıca her zaman samimi olun ve her insanın hayatı boyunca binlerce hata yaptığını unutmayın. Hatalarınızı kabullenin ve bu hataları nasıl tekrarlamayacağınız üzerine kafa yorun. Unutmayın, her şey kendinize inanmakla başlar.



GLANDAL YOLLARDA









League of Legends'ın başarısının sırrını herkes farklı yerlerde arasa da bu kadar tutmasının en önemli nedenlerinden biri oyuncu odaklı olması. Riot Games tarafından yapılan bir etkinlik söyleyin ki içerisinde oyuncu olmasın. Eh, pek mümkün değil. Bir oyunun bunca yılın ardından hâlâ bu kadar sevilmesi ve popüler olması da zaten başka türlü açıklanamaz.

Glandal Yollarda da tam da bu konsept ile Uğur "Glandal" Ülger (kendisi Riot Games'in Topluluk Programları Koordinatörü olur) tarafından başlatıldı. Sizler Glandal'ı LoL TV'deki programlarından ve sempatik maç sunumlarından tanıyorsunuz ama Glandal Yollarda projesiyle şehir şehir gezen Glandal'ı tanımak için en iyi fırsat, onu bu ziyaretleri sırasında yakalamaktan geçiyor.

Her hafta sonu başka bir Riotçu ile Türkiye'yi karış karış dolaşan Glandal, gittiği yerlerde sihirdarlarla tanışıp, oyunlar oynuyor. Genelde oynanan oyunlar aksiyonun daha yüksek olduğu ARAM modunda geçiyor. Hatta mini bir turnuva bile yapılıyor. Tabii ki ARAM'da yapılan bu turnuvada amaç kazanmak ya da kaybetmekten ziyade eğlenmek. Hatta eğer şanslıysanız Riot Blitzcrank kostümünü de bu esnada kapabilirsiniz.

GEZ GEZ BİTMİYOR

Glandal Yollarda projesi ile bu zamana kadar toplamda 50 şehir gezen Glandal, 30.000'den fazla sihirdar ile tanışmış. Her ne kadar iş gereği gibi gözükse de bizce çok ciddi bir çaba. Harcanan zaman ve gayret düşünülünce, biz de birer oyuncu olarak mutlu oluyoruz. Sanıyoruz ki Türkiye'de bir oyun firmasının oyuncularla bu çapta bir etkileşimi ilk kez gerçekleşiyor.

Burada sizin geri dönüşleriniz çok önemli. Belki farkında değilsiniz ama oyunu şekillendiren aslında sizlersiniz. Bu yüzden bize sorarsanız, tr.leagueoflegends.com adresinden Glandal'ı düzenli olarak takip edin. Baktınız sizin şehrinize geliyor, gidip tanışın, sohbet edin ve daha da önemlisi fikirlerinizi söyleyin. Tabii yanından ayrılmadan önce kodunuzu da isteyin. Denemekten zarar gelmez sonuçta. Verirse sizindir, vermezse zaten hiç sizin olmamıştır...

Öğrendiğimiz kadarıyla Glandal yıl sonuna kadar şehir şehir dolaşmaya devam edecek. Bu hızla gezmeye devam ederse, bu sene içerisinde bütün şehirleri de gezmiş olacak kendisi. Eh ne diyelim, Oyungezer ailesi olarak Glandal'a bu kutsal yolculuğunda başarılar diliyoruz.

600 RP DEĞERİNDEKİ KODUNUZU NASIL KULLANIRSINIZ?



1 Kodunuza aşağıdaki alandan ulaşabilirsiniz.

2 "Mağaza" butonuna tıklayın.

3 "RP Satın Al" sekmesine tıklayın.

4 Açılan pencerede "Riot PIN" sekmesine tıkladıktan sonra karşınıza gelen "Riot PIN Kodu" bölümüne kodunuzu girerek aktifleştirebilirsiniz.

KODUNUZ BURADA!

1

COSPLAY

League of Legends hayranları tarafından büyük bir özenle yapılan cosplay çalışmaları ile oyundaki şampiyonlar Riot Games etkinliklerinde hayat buluyor.



Şampiyon: Xin Zhao
İsim: Utkan Öztürk
Yaş: 17
Şehir: İzmir



Şampiyon: Jinx
İsim: Sarah Isaacs
Yaş: 22
Şehir: Ankara

"Tek bir gün için bile olsa, gerçek hayattan kaçıp, hayallerimi gerçekleştirmek için cosplay yapıyorum."



"Hayat sayısız kombodan oluşur. Doğru zamanda, doğru hareketi kullanamazsanız, hedefleriniz 2 canla elinizden kayıp gider"

Şampiyon: LeBlanc
İsim: Ceyda Doğan Karaş
Yaş: 28
Şehir: İstanbul



Şampiyon: Lux
İsim: Pelin Gülek
Yaş: 26
Şehir: İzmir



Şampiyon: Blitzcrank
İsim: Alpgündem Yertutan
Yaş: 23
Şehir: İstanbul
Facebook Sayfası:
fb.com/fearsticks

Merhaba, ben Alpgündem Yertutan. Cosplay çalışmamı 6 ayda koli kartonları, bant ve yağlı boya kullanarak hazırladım.



Şampiyon: Katarina
İsim: Melodi Kızılgün
Yaş: 18
Şehir: Balıkesir

"Etkinlikten üç gün önce yapmaya başladığım Katarina kostümünü çok az kişi onaylamıştı, yapamayacağımı söylemişlerdi. Yaptım ve beğenildi. Sizce nasıl olmuş?"



Şampiyon: Garen
İsim: Orhan Yurdayardım
Yaş: 20
Şehir: Ankara



Şampiyon: Nami
İsim: A. Simin Mete
Yaş: 23
Şehir: İzmir

"Aaaa denizkızı, denizkızı, denizkızı! Yapmalıyım!! Yapmalıyım!! Yapmalıyım!!! " ve bir senelik çalışmanın sonucu =) Ta daaa!



Şampiyon: Caitlyn
İsim: İris Çetin
Yaş: 18
Şehir: Kocaeli
Facebook Sayfası: fb.com/cosplayvaltiel

Officer Caitlyn diktiğim ilk düzgün kostümdü ve 3 günde tamamlandı.



Şampiyon: Sivir
İsim: Iraz Nükte Alp
Yaş: 19
Şehir: İstanbul
Facebook Sayfası: fb.com/pages/Kitai-no-Cosplay/461048747298689

Tek günde çıkartmış olmama rağmen beğenilmesi ile beni hem şaşırtan hem de hız rekorumu kırdığım kostümdür.



Şampiyon: Ashe
İsim: Nisan Alya Azizoğlu
Yaş: 18
Şehir: İzmir
Facebook Sayfası: fb.com/LittleMorello

Şampiyon için kilo alırken elbiseyi normal halime göre yaptığımı fark etmek tam bir son dakika golü olmuştu.



Şampiyon: Miss Fortune
İsim: Ecem Aytimur
Yaş: 19
Şehir: İstanbul
Facebook Sayfası: fb.com/Anibusanctus

Belirli bir süreçten sonra aynaya baktığımda o sevdiğim fantastik şampiyonleri görmek, tarifi olmayan mutluluğu yaşamak tüm uğraşlara değer.



Şampiyon: Fizz
İsim: Mert Yacan
Yaş: 17
Şehir: İzmir

"League of Legends oyunundan yaptığım ilk cosplaydi ve çok eğlenceliydi."



TÜRKİYE ŞAMPİYONASI

SPORUN YENİ ADI: ELEKTRONİK SPORLARIN YENİ YILDIZI LEAGUE OF LEGENDS!

BERK ÇAĞATAY ALBAYRAK

Heyecanın zirveye çıktığı League of Legends turnuvaları ve daha nice organizasyonlar, eSporun yeni yıldızlarını ortaya çıkarıyor!

Elektronik sporların geçmişi epey eskilere dayansa da, gerçek bir spor etkinliği olarak kabul edilip edilemeyeceği yıllardır tartışılır. Bizde henüz eSpor böyle bir kabul görmekten uzak olsa da en azından oyuncular arasında bilinen, takip edilen ve heyecan yaratan bir seviyeye ulaştı.

Sanıyorum Türkiye'de bu anlayışın yerleşmesinde hem 13 yıldır ülkemizde düzenlenen birçok organizasyon ve büyük turnuvaların, hem de seneler önce internet kafelerde düzenlenen daha küçük ama sık etkinliklerin çok büyük faydası oldu. Hem dünyada hem de ülkemizde oyuncular ne kadar ilgi gösterirse göstersin, bu işe gönül verenler ne kadar çabalarsa çabalasın, elektronik sporlar belli bir seviyeyi aşamadı. Türkiye'de eSporu futbol, basketbol ile kıyaslamayı bırakın, bir hentbol seviyesine ancak gelebildi.

Şimdi eSpor adına her şey değişiyor ve bu değişimin adı League of Legends! Dünya çapında 85 milyon, Türkiye'de ise 4 milyondan fazla kayıtlı hesaba sahip olan League of Legends, gittikçe büyüyen topluluğuyla dünyanın en çok oynanan eSpor oyunu. Tasarımları ve oynanışlarıyla kendine özgü şampiyonlardan oluşan iki takım, çeşitli savaş alanlarında ve oyun modlarında başa baş mücadele ediyor. League of Legends sürekli çeşitlenen şampiyonları, sık sık güncellenen içeriği ve canlı turnuva ortamıyla, her beceri seviyesindeki oyuncunun sıkılmadan çok uzun süre oynayabileceği ve rekabetin kalbine ulaşabileceği bir nokta olmaya devam ediyor.

Dünyanın en aktif profesyonel rekabet ortamına sahip olan League of Legends için, yıl boyunca pek çok turnuva düzenlendi. Bunlardan en ünlüsü de, profesyonel oyuncuların büyük ödüller ve muhteşem bir kupa için yarıştığı Şampiyonluk Ligi'ydi. Daha yayınlandığı ilk günden oyuncuların gözdesi haline gelen League of Legends, birbirinden kaliteli turnuvaları, görülmemiş büyüklükteki ödülleri ve büyük seyirci kitlesiyle eSpora bakış açısını değiştirdi. İlginin her sene artması ve eSpor için uygun oyunların da yaygınlaşmasıyla eSpor, dünya genelinde kabul edilen, profesyonel oyuncuların yetişmesine çok büyük katkı sağlayan bir etkinlik oldu. League of Legends'ın ortaya çıkması ve turnuvalarda yer alması ise çoğu insan tarafından eSporun altın çağının başlangıcı olarak kabul ediliyor. Burada tabii ki oyunların kendi içerisinde oyuncularıyla olan iletişimini de unutmamak gerekiyor. League of Legends'ın şu an dünyanın en fazla oynanan oyunu olmasının da etkisi var. Ancak League of Legends'ın eSpor alanında geldiği noktayı, yüz binlerce insanın final maçlarını izlemek için ekran başında toplamasını sırf bununla açıklayamayız. Bu bir tutku, bu bir coşku, bu artık tuttuğunuz bir futbol takımının maçını izlemek kadar heyecanlı...

League of Legends'ın eSporda bu kadar başarılı olmasının nedenleri arasında oyun içi dinamikler ve yaşattığı rekabet duygusunun da büyük önemi var tabii. Ama bana kalırsa asıl neden Riot Games'in kendi oyuncularıyla olan diyalogu ve düzenlediği turnuvalardır. Bu turnuvalar için Riot Games öylesine büyük yatırım yaparak, emek harcayarak o kadar ilgi gördü ki çoğu oyuncu dünya kupası maçlarını takip eder gibi, League of Legends turnuvalarını takip etmeye başladı. Sanıyorum ki League of Legends'ın Dünya Şampiyonası Finaller

ve All-Star karşılaşmaları bu konuda sözün bittiği yer. Riot Games öyle bir organizasyon düzenledi ki finalleri milyonlarca kişi, internet ve televizyonları üzerinden izledi. Bu organizasyon sonrasında artık eSporun emekleme dönemini geride bırakıp, iyiden iyiye yürümeye başladığını söylememiz yanlış olmayacaktır.

Riot Games Türkiye Ofisi, oyuncuları ile iç içe ve samimi olarak yaptığı bütün yayın ve etkinliklerle de League of Legends sevenleri mest etmekte. Gün geçtikçe büyüyen ekibi ve çalışma alanları ile oyuncularına kaliteli hizmet vermekten kaçınmayan bu genç dinamik ekip bir an olsun durmak bilmiyor.

İsterseniz Türkiye genelinde yapılan tüm organizasyon ve etkinliklere bir göz atalım.

ÜNİVERSİTE TURNUVALARI

Günümüzde oyun kulüpleri açılan üniversitelerimizde, eSporun gelişmesi ile birlikte dijital oyunlar ve eSporcular kulüpleri de açılmaya başladı. Yine bu kulüplere en büyük desteği Riot Games vermekte. Her üniversitenin kendi içinde bulundurduğu League of Legends elçileri, kendi üniversiteleri içerisinde turnuva düzenliyor. Daha sonra her üniversitenin içerisinde düzenlenen turnuvaların en başarılı olan takımı diğer üniversite takımları ile karşılaşıp şampiyonluk yolunda emin adımlarla ilerliyor. Elliden fazla üniversitenin birbiriyle mücadele ettiği bu turnuva, öğrencileri eSpor için bilinçlendiriyor ve ekip çalışmasının ne kadar önemli olduğunu da göstermiş oluyor. Bu turnuvayla birlikte, hem takımların ve oyuncuların kendilerini geliştirmesi hem de eSporların üniversitelerde geliştirilmesi hedefleniyor.

En son yapılan üniversiteler arası League of Legends turnuvasının finali Dokuz Eylül Üniversitesi ve Sabancı Üniversitesi arasında gerçekleşti. İki takımın da çok iyi bir oyun çıkardığı bu final maçında, biz de izleyiciler olarak renkli görüntülere tanıklık etme şansı bulduk. Bir önceki üniversite turnuvasının şampiyonu olan Sabancı Üniversitesi, bu final maçından da galip çıkarak dördüncü kez şampiyonluğunu ilan etti.





Dünyanın en aktif profesyonel rekabet ortamına sahip olan League of Legends için yıl boyunca pek çok turnuva düzenlendi.

HAFTA SONU TURNUVASI

Hafta sonu turnuvaları, her hafta pazartesi günü kayıtları açılan, elemeleri cumartesi günü, çeyrek finalden itibaren de pazar günü devam eden bir turnuvadır.

Yükselme Ligi'nde puan kazanıp Şampiyonluk Ligi'ne çıkmak isteyen takımların her hafta katılabileceği bir turnuva olan Hafta Sonu Turnuvası, her hafta birbirinden güçlü takımlara ev sahipliği yapmaktadır. Dönemin başından itibaren takımlar puan kazanıp Yükselme Ligi'nde zirveye tırmanmaya başlayacaklar. Zirvedeki takımların hedefi ise ana lige yükselmek. Katılımcı sayısına göre değişen ödüller ise takımların moral kaynağı. Sen de "ben takımıma güveniyorum" ve "sınırları zorlarız!" diyorsan, http://lolespor.com/sayfa/hst-form adresi üzerinden başvurunu yaparak bu maceraya ortak olabilirsin.

YÜKSELME LİGİ FİNALLERİ DERECELİ TAKIM ELEMELERİ

Dereceli takım elemeleri, yıl boyunca en uzun vadeli rekabeti sağlayan sistem. Uzun ve uykusuz geçen dereceli oyunlar, kızgınlıklar, mutluluklar ve birbirinden güzel zaferler! Sezon sonu Yaz Mevsimi Finaline kadar devam eden bu süreçte takımlar kıyasıya mücadele veriyor. Dereceli Takım Elemeleri'nde ilk 2 sırada yer alan takımlar Yülselme Ligi Finallerine katılmaya hak kazanıyor. Daha sonra Yükselme Ligi Finallerinde ilk 4 sırada yer alabilirlerse Türkiye Büyük Finali Play-off'unda Türkiye Büyük Finaline gidebilmek için oynama hakkı kazanıyorlar.



Kış Mevsimi Turnuvası'nda toplam 1.839.471 altın kazanıldı, 23.935 adet minyon yok edildi!

HAFTALIK CAFE TURNUVASI

Haftalık cafe turnuvalarının en çok sevilen özelliği sevimli ve sempatik Riot Games Türkiye çalışanlarının League of Legends hayranları ile farklı şehirlerde buluşup kucaklaşması.

Turnuva ayrıntılarına gelecek olursak; Haftalık Cafe Turnuvası, Yükselme Ligi'nde puan kazanmak için ikinci yolunuz. Riot Games Türkiye ekibi ile her hafta farklı bölge ve şehirlerde gerçekleşen bu turnuva renkli görüntülere sahne oluyor. Kurduğunuz takım ile şehrinize gelen turnuvalara katılıp Yükselme Ligi'nde üst sıralara yükselebilir, Riot Games Türkiye ekibi ile tanışma şansı yakalayabilirsiniz.

Haftalık cafe turnuvalarını http://lolespor.com/sayfa/takim-kayit adresi üzerinden yapabilirsiniz.

MEVSİM FİNALLERİ

Her yıl üç mevsim turnuvasından oluşan Mevsim Finalleri en önemli ve en çok izlenen takım finalleridir. Kış, Bahar ve Yaz olmak üzere oynanan turnuvaların sonucunda en iyi takımlar Türkiye Büyük Finali yolcusu oluyor.

KIŞ MEVSİMİ FİNALİ:

Kış Mevsimi Finallerine, Kış Mevsimi Şampiyonluk Ligi'nde son 6'ya kalan takımlar katıldı. Bu karşılaşmayı toplam 583 bin kişi izleyerek bu heyecana ortak oldu. Kış mevsimine katılan 6 takım aynı zamanda Yaz Mevsimi Şampiyonluk Ligi'ne de doğrudan katılma hakkı kazandı.

Toplam 37.500 TL'lik nakit ödül ve çeşitli sponsorluk ödülleri dağıtılırken, bir sonraki Şampiyonluk Ligi'ne çıkmak için büyük çekişme yaşandı!

Dark Passage ve HWA arasında gerçekleşen final eşleşmesi Dark Passage için pek zorlayıcı olmadı ve 3-0'lık üstünlükle Dark Passage kazandı. Şampiyon takımın nişancısı HolyPhoenix ise finali, Jinx ile aldığı beşte beşlik seri ile izleyenlere keyifli bir final yaşattı.

Kış Mevsimi Finali'nin en değerli oyuncuları ise izleyenlerin oylarıyla belirlendi:

En İyi Destek Oyuncusu:
Ercan "Trielbaenrex" Bozkurt
En İyi Saldırı Gücü Taşıyıcısı:
Anıl "HolyPhoenix" Işık
En İyi Üst Koridor Oyuncusu:
Asım Cihat "fabFabulous" Karakaya
En İyi Ormancı:
Atakan "Crystal Meth" Aydın
En İyi Orta Koridor Oyuncusu:
Koray "Naru" Bıçak
En Değerli Oyuncu:
Asım Cihat "fabFabulous" Karakaya
En Çok Alınan Şampiyon: Jinx

BAHAR MEVSİMİ FİNALİ:

Kış Mevsimi'nin arkasından 5-6 Nisan tarihlerinde düzenlenen finalde Bahar Mevsimi normal sezonunu yine ilk altı sırada bitiren takımların mücadelesi ile devam etti. Bahar mevsimi finalini toplam 392.000 kişi izledi.

Dark Passage ve Wild Fire arasında gerçekleşen final eşleşmesinin galibi ise Kış Mevsimi Finali'nde olduğu gibi 3-0'lık üstünlükle Dark Passage idi.

Bahar Mevsimi Finali'nin en değerli



oyuncuları izleyenlerin oylarıyla belirlendi:

En İyi Destek Oyuncusu:
Onur "Zergsting" Ünalan
En İyi Saldırı Gücü Taşıyıcısı:
Anıl "HolyPhoenix" Işık
En İyi Üst Koridor Oyuncusu:
Asım Cihat "fabFabulous" Karakaya
En iyi Ormancı:
Atakan "Crystal M" Aydın
En İyi Orta Koridor Oyuncusu:
Koray "Naru" Bıçak
En Değerli Oyuncu:
Anıl "HolyPhoenix" Işık
En Çok Alınan Şampiyon: Lucian

Bahar Mevsimi Finali'nde toplam 1.866.725 altın kazanıldı, 29.727 adet minyon yok edildi!

YAZ MEVSİMİ FİNALİ:

Yaza anlam katan ve binlerce League of Legends hayranını bir araya getiren Yaz Mevsimi Turnuvası, herkesi serinletmeye yetecek! League of Legends Yaz Mevsimi Finali, 8 Haziran'da Bostancı Gösteri Merkezi'nde gerçekleşecek! Turnuvaya katılıp ilk dörtte yer alan takım en büyük ve sezonun final turnuvası olan Türkiye Büyük Finali'nde oynama şansı yakalayacak. Tabii ki bütün bir sene boyunca turnuvada ter dökmüş takımlar bu turnuvada yer alacak.

TÜRKİYE BÜYÜK FİNALİ

İşte Er Meydanı! İşte son sözün söylendiği yer, Türkiye Büyük Finali!

Hangi takımlar Türkiye Büyük Finali'nde oynayabilir sorusunun cevabı şöyle: Yükselme Ligi Finallerini ilk dörtte tamamlayan takımlar, Yaz Mevsimi Finallerinde beşinci ve altıncı sırayı alan takımlar ile Yaz Mevsimi normal sezonunu yedinci ve sekizinci sırada bitiren takımlarla beş maç üzerinden karşılaşarak Türkiye Büyük Finali'ne katılacak son dört takımı belirleyecek. Hangi takımlar finale çıkacak, herkes için merak konusu.

Peki, son Türkiye Büyük Finali'nde neler olmuştu? Nasıl geçmişti? Kim kazanmıştı?

TBF'de heyecan ilk olarak HWA – ANT takımları arasındaki üçüncülük mücadelesi ile başlamıştı. Ve harika giden bir serinin arkasından son maç HWA'nın üstünlüğü ile sonuçlanmıştı.

Mevsim finallerinde bu zamana kadar hep finalde görmeye alıştığımız HWA, Türkiye Büyük Finali'nde üçüncü olarak 10 bin TL'lik nakit ödülü ve birbirinden güzel sponsor ödülleriyle evine dönmüştü.

League of Legends 3. Sezonu Türkiye Şampiyonu'nu belirleyecek final serisi takımları ise Dark Passage ve Team Turquality Blue takımlarıydı. Finallerde karşı karşıya gelen iddialı iki başarılı takım, Türkiye Büyük Finali'nde bir ilki yaşatmak için 5000 kişilik seyirci ile Küçük Çiftlik Park'ta karşımız çıkmışlardı.

Takımların her ikisi de hem muhteşem ödüller kazanmak hem de GamesCom'dan Amerika'ya kadar giden rüya gibi bir macera yaşamak için tüm güçlerini göstermiş, tüm kozlarını oynamışlardı. Tüm bu hedefler için finale çok iyi hazırlandığını hissettiren Dark Passage, yine 3-0'lık güzel bir performans serisi ile finale damgasını vurdu. 40.000 TL nakit ödül ile Avrupa'da ve belki Amerika Sezon 3 Finallerinde Türkiye'yi temsil etme hakkı Dark Passage'ın oldu.



3. Sezon Türkiye Büyük Finali'nin en değerli oyuncuları izleyenlerin oylarıyla belirlendi:

TBF'nin En İyi Saldırı Gücü Oyuncusu:
Anıl "HolyPhoenix" Işık (DP)
TBF'nin En İyi Destek Oyuncusu:
Kasım "Holythoth" Polat (DP)
TBF'nin En İyi Orman Oyuncusu:
Atakan "Crystal Meth" Aydın (HWA)
TBF'nin En İyi Üst Koridor Oyuncusu:
Asım Cihat "Fabulous" Karakaya (DP)
TBF'nin En İyi Orta Koridor Oyuncusu:
Koray "Naru" Bıçak (DP)
TBF'nin En Değerli Oyuncusu:
Koray "Naru" Bıçak (DP)

Bakalım bu sene Türkiye Büyük Finali Şampiyonası'na hangi takımlar gidecek ve hangi takım şampiyon olacak!

2014 Bahar Mevsimi Şampiyonu Dark Passage







USTA OYUNCU RÖPORTAJI

TÜRKİYE'NİN ÖNDE GELEN ESPOR OYUNCULARI SİZİN İÇİN YANITLIYOR

EMİR CERRAHOĞLU

Bundan beş sene önce sanmıyorum ki Türkiye'de kimse kariyer planı olarak eSporcu olmayı hedeflesin. Ufak tefek girişimler oluyordu ama daha yenmesi gereken bin fırın ekmek vardı. Şimdi geldiğimiz noktada elli-yüz fırın filan kaldı, bayağı doyduk yani. Artık sürekli takip ettiğimiz bir şampiyona, lig ve çeşitli turnuvalar var. Tabii bir de bunun uluslararası programı işin içine girince, dolu dolu bir eSpor takvimi girdi hayatlarımıza. Bizler için League of Legends'ı izlemesi ve oynaması zevkli ama peki ya bu işi profesyonelce yapanlar için durum nasıl? Ne kadar yorucu bir tempoyla çalışıyorlar? Hedefleri ne? Sizler için cevap bulmaya çalıştık. Sağ olsun Türkiye'deki profesyonel eSpor oyuncuları da bizi kırmadı ve sorularımıza cevap verdi.

Günde kaç saat antrenman yapıyorsunuz ve nasıl çalışıyorsunuz?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame)*: Üniversite sınavımdan dolayı bu sene hem bireysel hem de takım olarak pek zaman ayıramıyorum.

Anıl "Holyphoenix" Işık *(Dark Passage.ByNoGame)*: Takım antremanları dışında TR ve EU West sunucularında dereceli oyunlar ile oyunumu geliştirmeye çalışıyorum. Günde 3-4 saat oynuyorum.

Koray "Naru" Bıçak *(Dark Passage.ByNoGame)*: Boş kaldığım her süreyi oyunumu geliştirmek için antrenmana ayırıyorum. Yayın izleyerek ve dereceli oyunlar oynayarak çalışıyorum.

Atakan "Crystal M" Aydın *(Dark Passage.ByNoGame)*: Takım antrenmanları dışında TR ve EU West sunucularında dereceli oyunlar ile oyunumu geliştirmeye çalışıyorum. Günde 5-6 saatimi harcıyorum.

Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ *(HWA)*: Günde takım ile 2-3, bireysel olarak da 3-4 saat olmak üzere günümün büyük bir kısmını antrenmana ayırıyorum. Takım ile dereceli takım şeklinde oynayarak, bireysel olarak da yine dereceli sırada tek başıma oynayarak çalışıyorum. Haftanın belirli günleri tatil oluyor. O günlerde LoL oynamamaya çalışıyorum.

Aral "Halpern" Norman *(HWA)*: Takım olarak ortalama 3-4 saat çalışıyoruz. Okuldan zaman bulabildiğimde de en azından 5 saatimi tek başıma oynamak için ayırıyorum.

Coşkun "Tyresse" Eren *(WildFire)*: Haftada 3-4 gün, günde 3-4 saat şeklinde takımla antrenmanımız var ama bireysel olarak günde en az 2-3 saat daha takım antrenmanından ayrı, tek başıma oynuyorum.

Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire)*: Günde en az 6 saat antrenman yapıyorum, takım antrenmanından kalan zamanda da tek başıma oynuyorum.

Muhammed "Theokoles" Işık *(WildFire)*: Takımdaki oyuncuların işi yok ise her gün 5 saat diyebiliriz.

Başlıca rakipleriniz ile dostluk maçları yapıyor musunuz?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame)*: Dostluk maçından ziyade, antreman amaçlı maçlar yaptığımız oluyor ama genelde Avrupa takımlarıyla yapıyoruz bunu.

Aral "Halpern" Norman *(HWA)*: Ligdeki diğer rakiplerimizle bu tarz maçlar yapmıyoruz. Bizim sistemimizde henüz scrim geleneği (turnuva dışında özel oyun oluşturarak yapılan antrenman maçları) oturmadığı için takımlar birbiriyle çalışmayı pek tercih etmiyor.

Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire)*: Türk takımlardan ziyade, yabancı takımlarla antrenman yapmayı tercih ediyoruz.

Farklı pozisyonlarda oynamayı deniyor musunuz?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame)*: Dereceli sıralarda destek rolü hariç hepsini zevk alarak oynuyorum.

Anıl "Holyphoenix" Işık *(Dark Passage.ByNoGame)*: Diğer roller pek ilgimi çekmiyor. Olabildiğince saldırı gücü taşıyıcısı olarak oynuyorum.

Koray "Naru" Bıçak *(Dark Passage.ByNoGame)*: Normal oyunlarda oynuyorum. Ayrıca dereceli oyunlarda mecbur kalırsam oynuyorum.

Atakan "Crystal M" Aydın *(Dark Passage.ByNoGame)*: Tekli dereceli oyunlarda kendi rolüm kalmaz ise evet.

Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ *(HWA)*: Farklı pozisyonlarda oynamayı deniyorum. Her rol kendi içinde çok keyifli ve o nedenle zaman zaman farklı pozisyonlarda oynuyorum tabii ki. Bu takım içerisinde değil, yine bireysel oyunlarım da oluyor.

Aral "Halpern" Norman *(HWA)*: Ara sıra tek başıma oynarken destek ya da nişancı oynuyorum.

Coşkun "Tyresse" Eren *(WildFire)*: Ben denemiyorum, ama aslında yararı var.

Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire)*: SGT (Saldırı Gücü Taşıyıcısı) kalmadığı zamanlarda genelde benimle en alakalı olan destek ve ormancı rollerini oynuyorum.

Muhammed "Theokoles" Işık *(WildFire)*: Yukarı koridor hariç hepsini oynar ve severim.

Ne sıklıkla şampiyon değiştiriyorsunuz?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame)*: Şampiyon seçimini takım kompozisyonuna göre değiştiriyorum ve gelen yamadan sonra metaya bakarak oynuyorum.

Anıl "Holyphoenix" Işık *(Dark Passage.ByNoGame)*: Meta durumuna göre şampiyon seçiyorum.

Koray "Naru" Bıçak *(Dark Passage.ByNoGame)*: Yamadan yamaya veya fark edilmeyen gücü ortaya çıktığında şampiyon değişimine giderim.

Atakan "Crystal M" Aydın *(Dark Passage.ByNoGame)*: O anki metaya göre şampiyon değiştiriyorum. Tabii farklı şampiyon denemelerim de oluyor.

Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ *(HWA)*:

Oyunda kendime uygun gördüğüm, keyif aldığım ve güçlü bulduğum şampiyonları gördükçe değiştiriyorum.
Aral "Halpern" Norman *(HWA):* Genel olarak büyük bir şampiyon havuzuna sahibim, ağırlıklı olarak dünyadaki diğer başarılı ormancıların tercihlerini uyguluyorum. Nadiren de olsa sadece bizim bölgemizin oyun tarzında iş yapabilecek şampiyonları oynadığım oluyor.
Coşkun "Tyresse" Eren *(WildFire):* Şampiyon değiştirmenin sıklığı yoktur, takım kompozisyonu ne gerekitiriyorsa onu alırız.
Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire):* Meta içerisinde olan bütün SGT şampiyonlarını tercih ediyorum ki maçlarda en uygun olanını seçebileyim.
Muhammed "Theokoles" Işık *(WildFire):* Ormandaki her şampiyonu oynayabiliyorum.



eSpor dışında günlük hayatta spor ya da sosyal aktivitelere zaman ayırıyor musunuz?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame):* Tabii ki turnuvalar ve sınav stresinden dolayı rahatlamak için sosyal aktivitelere bolca zaman ayırmaya çalışıyorum.
Anıl "Holyphoenix" Işık *(Dark Passage.ByNoGame):* Arkadaşlarımla vakit geçiriyorum genelde.
Koray "Naru" Bıçak *(Dark Passage.ByNoGame):* eSpor dışında özellikle halı saha maçları ile arkadaşlarımla vakit geçiriyorum.
Atakan "Crystal M" Aydın *(Dark Passage.ByNoGame):* Boş zamanlarımda spor yapıyorum. Turnuvalar dışında kalan zamanda da arkadaşlarımla vakit geçiriyorum.
Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ *(HWA):* eSpor dışında da yaptığım sporlar mevcut ancak tabii eSpora ayırdığım vakite nazaran daha az oluyor, aynı şekilde haftanın belirli günlerinde kendime zaman ayırdığımdan sosyal aktivite eksikliği de çekmiyorum.
Aral "Halpern" Norman *(HWA):* eSporun dışında aynı zamanda bir okul hayatım da var. Her ne kadar en parlak öğrenci olmasam da okul da benim diğer bir sorumluluğum. Sürekli gezip tozmasam da düzenli bir antrenman programımız olduğu için tatil günlerini iyi değerlendirmeye çalışıyorum.
Coşkun "Tyresse" Eren *(WildFire):* Maalesef çok fazla vaktim kalmıyor.
Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire):* Düzenli spor yapıyorum, antrenman yoğunluğundan dolayı sosyal hayat şu an 2. planda.
Muhammed "Theokoles" Işık *(WildFire):* Her gün spora gidiyorum.Ayrıca akşam saatlerinde arkadaşlarımla buluşup vakit geçiriyorum.

Twitch üzerinden yayın yapıyor musunuz? Yapıyorsanız adresiniz nedir?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame):* Maalesef evdeki internetimden dolayı yayın yapamıyorum ama okulun ve sınavın bitmesi ile birlikte oyun evimizden yayın yapmayı düşünüyorum.
Anıl "Holyphoenix" Işık *(Dark Passage.ByNoGame):* Evet, yeni başladım yayın yapmaya. www.twitch.tv/holyphoen1x adresinden takip edebilirsiniz.
Koray "Naru" Bıçak *(Dark Passage.ByNoGame):* Haftanın 3-4 günü yayın yapıyorum. www.twitch.tv/dpnaru adresinden ulaşabilirsiniz.
Atakan "Crystal M" Aydın *(Dark Passage.ByNoGame):* Şu anlık yapmıyorum. Yakın zamanda başlayacağım. www.twitch.tv/dpcrystal
Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ *(HWA):* Evet, çok sık değil belki ama ara sıra da olsa Twitch üzerinden yayın yapıyorum. Adresim: www.twitch.tv/lethenor
Aral "Halpern" Norman *(HWA):* Sağlıklı bir internet altyapım olmadığı için twitch.tv üzerinden yayın yapamıyorum.
Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire):* twitch.tv/lethilion
Muhammed "Theokoles" Işık *(WildFire):* www.twitch.tv/theokolesm

Türkiye Büyük Finalini sizce kim kazanır?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame):* Finali Dark Passage olarak bizim kazanacağımızı düşünüyorum.
Anıl "Holyphoenix" Işık *(Dark Passage.ByNoGame):* Tempolu bir çalışmayla bizim kazanacağımızı düşünüyorum.
Koray "Naru" Bıçak *(Dark Passage.ByNoGame):* Bizim kazanacağımızı düşünüyorum.
Atakan "Crystal M" Aydın *(Dark Passage.ByNoGame):* Bizim kazanacağımızı ümit ediyorum.
Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ *(HWA):* TBF hakkında konuşmak için henüz erken ancak bizim önceliğimizin o turnuva olduğunu söyleyebilirim.
Aral "Halpern" Norman *(HWA):* Bir sürpriz yaşanmazsa DP kazanır.
Coşkun "Tyresse" Eren *(WildFire):* DP ya da WF.
Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire):* WF.
Muhammed "Theokoles" Işık *(WildFire):* İyi olan kazanır.

Türk takımlarını ne zaman dünya şampiyonasında görebiliriz?

Asım Cihat "FabFabulous" Karakaya *(Dark Passage.ByNoGame):* Bu sezonu Türkiye Şampiyonu olarak bitirip Dünya Şampiyonası Ön Elemeleri'ni kazanmak için elimizden geleni yapacağımızı düşünüyorum.
Anıl "Holyphoenix" Işık *(Dark Passage.ByNoGame):* Kesin bir şey söyleyemem ama Türkiye'deki eSpor bu kadar hızlı gelişirken yakın zamanda olacağına inanıyorum.
Koray "Naru" Bıçak *(Dark Passage.ByNoGame):* Bu sene ya da seneye neden olmasın?
Atakan "Crystal M" Aydın *(Dark Passage.ByNoGame):* 1-2 yıl içerisinde görebiliriz diye düşünüyorum.
Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ *(HWA):* Türk takımlarını her an Dünya Şampiyonası'nda görebilirsiniz. Geçtiğimiz sene Dark Passage takımı buna çok yaklaşmıştı ama maalesef direkten döndüler diyebilirim.
Aral "Halpern" Norman *(HWA):* Türk takımlarının Dünya Şampiyonası'na gidebilmesi için o tutkuya, azme ve disipline sahip oyuncuların bir arada bulunması gerekiyor. Ligimizde sekiz tane bu kriterlere uygun oyuncu olduğunu düşünüyorum ama ne yazık ki beşi birden henüz aynı takımda değiller. O yüzden, en azından bu yıl da herhangi bir Türk takımının Dünya Şampiyonası'na gidebileceğini düşünmüyorum.
Coşkun "Tyresse" Eren *(WildFire):* İki seneden önce olacağını sanmıyorum, daha vaktimiz var. O zaman da olmayabilir ama iki sene en az benim gözümde.
Onur "Lethilion" Aksu *(WildFire):* Bu sene bile görebiliriz.
Muhammed "Theokoles" Işık *(WildFire):* Küçük bir ihtimal ama neden olmasın =)



DARK PASSAGE.BYNOGAME

TAKIM KADROSU:
Asım Cihat "Fabulous" Karakaya – ***Yukarı Koridor***
Atakan "Crystal Meth" Aydın – ***Ormancı***
Koray "Naru" Bıçak – ***Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Anıl "HolyPhoenix" Işık – ***Nişancı***
Ercan "Trielbaenre" Bozkurt – ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
facebook.com/dpgaming
twitter.com/dpgaming
youtube.com/darkpassagemedia
tr.twitch.tv/darkpassagemedia

Ülkemizin en köklü eSpor kulüplerinden biri olan Dark Passage, 2003 yılında ilk takımını FPS oyunlar alanında İstanbul'da kurdu. Dark Passage'ın League of Legends dışında da birçok oyunda başarılı takımları bulunuyor. Günümüzde, Türkiye'nin başarılı multi-gaming ekiplerinden biri olan Dark Passage, birçok turnuvayı kazanarak ülkemizi temsilen yurt dışında yer aldı.

2. Sezon'dan bu yana birçok başarı elde eden bu ekip, günümüz 4. Sezon'unda da mevsim finallerinde şampiyon olmuş, Türkiye'deki birinciliği kimseye kaptırmamıştır.

Her dönem olduğu gibi, Kış Mevsimi Finali'nde üstün oyunuyla bizlere güzel oyunlar sergileyen ekip, daha sonra İlkbahar Mevsimi Finallerinde de şampiyon olmayı başardı. Bu durum artık Dark Passage'ın Türkiye'de kemikleşmiş bir takım olduğunu gösteriyor. Aynı zamandaİlkbahar Mevsimi süresince Şampiyonluk Ligi'nde rakipleri karşısında zaman zaman önceki sezonlardan farklı oyunlar sergilediler ve bazen mağlup olurken, bazen de dişe diş geçen maçlara tanık olmamızı sağladılar. Tabii bu durum kafalarda birinciliğin el değiştirip değiştirmeyeceğine dair soru işaretleri oluşturdu. Uluslararası Özel Turnuva'da Finale kalan Dark Passage oldu ve C9 (Cloud9) gibi güçlü bir ekibe karşı en iyi şekilde oyun sergilese de maalesef kaybetti. Tabi bu durum günümüz Türk takımlarına göre kıyasladığımızda gerçekten büyük bir başarı. Zaten önceki dönemlerde Dark Passage, Dreamhack gibi Dünya'nın en kapsamlı ve en iyi turnuvasında finale kadar yükselerek, büyük bir başarıya imza attı. Wildcard turnuvasını da unutmamak lazım. Dark Passage burada da yarı finale yükselmeyi başarmıştı. Daha sonra ise Balkan Ligi'ne katılan ekip, şampiyonlukla geri döndü. Avrupa'da başarılı bir grafik çizen Dark Passage'ın 4. Sezon Türkiye Büyük Finali'nde neler yapacağı merakla bekleniyor. Geçtiğimiz sezon farklı transferler yapan ekip, bu dönem de değişikliklere gitti. Kadrosuna yeni yıldızlar ekleyip, eski kadrosunda bulunan yıldızlara da veda etti.



TEAM TURQUAILTY

TAKIM KADROSU:
Serkan "LongB" Ülkücü - ***Yukarı Koridor***
Can "Jimcasty" Yaşar – ***Ormancı***
Sergen "Elysion" Dikel – ***Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Onur "Zergsting" Ünalan - ***Destek***
Ekin "Kazze" Tire - ***Nişancı***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/teamturquality
Twitter.com/teamturquality
Twitch.tv/teamturqualitylive

2005 yılında kurulan Team Turquailty, Türkiye'nin en yetenekli ve en profesyonel FIFA oyuncularına sahip olmakla birlikte bu kadrosuyla hem Türkiye hemde Dünya'da şampiyonluklara imza attı. Ülkemizi Avrupa'da birçok kez temsil eden ekip, daha sonra League Of Legends kadrosuyla da başarılı bir yol izledi. Bu kadrosuyla birlikte birçok turnuvada üstün başarılar gösteren TT, Türkiye'nin önde gelen profesyonel League Of Legends takımlarından biri haline geldi. Her turnuvada çoğu kişi tarafından sevilen takım, ufak hataları yüzünden birçok turnuvaya erken veda etmek zorunda kaldı. 3. Sezonda başarılı bir sonuç elde eden ekip, 4. Sezonda ise biraz daha arka planda kaldı. Önümüzde Yaz Mevsimi ve Türkiye Büyük Finali yer alırken, ekip bu turnuvalarda daha iyi performans gös-

ATLAS.XGAME

TAKIM KADROSU:
Mustafa "Criasnge" Emeklioğlu – ***Yukarı Koridor***
Canberk "Duxen" Yılmaz – ***Orman***
Cünety "Leyl ü Nehar" Kocaayan – ***Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Kasım "Holytoth " Polat – ***Destek***
Barış "Prod" Erbay – ***Nişancı***

SOSYAL MEDYA:
www.razerzone.com/team/profile/atlas/
www.facebook.com/atlasespor
www.twitter.com/atlasesporgg
www.twitch.tv/atlasespor
www.atlasespor.gg

Caner "Rumblecz" Akman önderliğinde kurulan ve bildiğiniz gibi ülkemizin köklü ekiplerinden olma konusunda hızla ilerleyen Atlas Espor Takımı, 2013 Kasım ayında Team Turquality RED takımı temelinde League of Legends oyunu üzerine kurulmuş elektronik sporlar takımdır. Elde etmiş oldukları başarılar ile adlarından sıkça söz ettiren ekip, özellikle ESL Go4LoL finallerinde etkin bir performans göstermişti. Ekip, Black Monster Cup'ta iyi bir performans göstermiş ancak, Multiplayer Vaders takımına yenilerek Black Monster Cup'a veda etmiştir.

BPI.SİPAHİLER

TAKIM KADROSU:
Uğur "panky" Taş - ***Yukarı Koridor***
DYiğit "Marshall" Kırdök - ***Orman***
Yasin "ReostA" Es – ***Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Burak "rogu" Eryol - ***Destek***
Ege Acar "padden" Koparal – ***Nişancı***

SOSYAL MEDYA:
facebook.com/ bigplaysinc
twitter.com /bigplaysinc
youtube.com/BigPlayIncTV

Big Plays Incorporated, 2011 yılının sonlarına doğru bir MOBA oyunu olan ve yakın zamanda da Türkiye piyasasına açılacak olan Heroes Of Newerth ile doğmuş ve daha sonra dünyanın en popüler oyunlarının başında gelen League Of Legends'a geçişi ile birlikte bugünkü kulüp yapısı şeklini almıştır. BPI, yedi ay gibi kısa bir süre sonra League of Legends'ın en iyi sekiz takımına ev sahipliği yapan Şampiyonluk Ligine yükselmiştir. Bu senenin sonlarına doğru ise BPI daha güçlü isimleri kadrosuna eklemiş hem kadro hem de yönetim olarak daha sağlam bir takım haline gelmiştir. Son birkaç ayda BPI kadrosuna yarı-profesyonel DOTA takımını ekleyip Türkiye'deki bir çok turnuvada final başarıları elde etmiş, kulübün ikinci League of Legends takımı BPI Playground ise yükselme ligine çok kısa bir sürede çıkmıştır. Çok genç bir kulüp olsa da BPI takım kadrolarında yer alan oyuncular uzun yıllardır kişisel olarak ve takım olarak birçok başarıya imza atmıştır.BPI Sezon 4'te orta şekerli bir dönem geçirse de Yaz Sezonu ve TBF için hazır gözüküyor. İstedikleri başarıyı bu turnuvalarda göstereceklerdir.

WILD FIRE. GAMESATIŞ

TAKIM KADROSU:
Berke "WF Thaldrin" Demir - ***Yukarı Koridor***
Muhammed "WF Theokoles" Işık - ***Orman***
Kaan "WF Elwind" Atıcı – ***Yetenek Gücü Koridor***
Onur "WF Lethilion" Aksu - ***Nişancı***
Coşkun "WF Tyresse" Eren - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
facebook.com/wildfirees
twitter.com/wfgamingcom
twitch.tv/wfgamingtv

Kısa süre önce kurulan Wild Fire, ilk olarak League Of Legends kadrosuyla eSpor camiasına katıldı. Yükselme Ligi'nde hızlı bir biçimde Şampiyonluk Ligi'ne yükselen ekip, güçlü kadrosuyla bu ligde heyecan dolu maçlar izlettirip, başarıyla puan topladı. Dark Passage ile kafa kafaya gittiği bu sezonda mevsim finallerinde aynı durumu gösteremese de yarı finallerle kadar çıkıp başarılı bir dönem geçirmiştir. Eskiden farklı takımlarda oynayan oyuncuların biraraya gelerek oluşturduğu bu ekipte, eskiden belli bir oyun stiline sahip yıldız oyuncular yer almaktadır.

Böylesi bir takımın her dönem şampiyonluk başarısı gösteren bir ekibe karşı aynı puana kadar yükselmesi bile yeterince başarılı bir durumdur. Önümüzdeki dönemlerde şampiyonlukla bile sonuçlanan finallere imza atabilirler. En önemlisi Türkiye Büyük Finali'nde iddaalı olan Wild Fire ekibi önceki yoğun çalışma düzeniyle hazırlanırsa bizlere güzel oyunlar izlettirecektir.

Geçen mevsimdeki kadrosunda değişiklik yapan ekip, Büyük Final ve Yaz Mevsimi için çok daha güçlü bir kadroyla karşımıza çıkıyor. Eskiden büyük başarılara imza atan birkaç oyuncuyu kadrosuna alan ekip artık çok daha güçlü gözüküyor.

ANT. GAMESTANBUL

TAKIM KADROSU:
Mert Efe "Ocean" Işıkgör - ***Yukarı koridor***
Deniz "Muscle" Ünal - ***Orman***
Turgay "Egzap" Demirci – ***Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Rüştü "Terap1st" Özkök - Destek
Mustafa Berk "Ruvelius" Baraklı – ***Nişancı***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/antgamingesports
Twitch.tv/antgamingtv

2013 yılında League Of Legends kadrosuyla eSpor camiasına katılan ANT ekibi, kısa süre Yükselme Ligi ve diğer turnuvalarda başarılar elde etti. Daha sonra kadrosunu değiştirip, güçlendiren takım yükselme liginde başarılı grafik çizdi. Bir dönem sonra yükselme liginden Şampiyonluk Ligi'ne katılan ekip istikrarlı ve normal ölçekte bu ligde devam etti. 4. Sezon ANT Gaming için fazla başarılı geçmese de başarısız sayılacak bir kulüp olarak da durmamaktadır. Mevsim finallerinde beklenilen oyunu sergileyen ekip kısa sürede Türkiye'de pozisyonunu almayı başardı. Türkiye Büyük Finali için hazırlanan ekip kadrosunda ufak tefek değişikliklere gitti, bunun sonucunda oluşan kadrosu da bir o kadar başarılı oyunculardan oluşmakta.



HWA.GAMESULTAN

TAKIM KADROSU:
Aral "Halpern" Norman
Mustafa Bahadır "Lethenor" Uludağ
İshak "Unitback" Yılmaz
Barış "Prod" Erbay
Utku Can "Realen" Zorlu
Ömer Faruk "Cognac" Ünsal
Mert "Squirtle" Gül
Bulut "Bulutlll" Çatalsakal

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/HardwarenaGaming
Twitter.com/hwagaming
Hashd.tv/hwagamingtv
Youtube.com/hwagamingtv

2007 yılında Team-X-Factor olarak eSpor arenasına giriş yapan ekip, kazandığı başarılarla Türkiye'nin en iyi kulüplerinden biri oldu. Birçok popüler oyunda takımı olan HWA, aynı başarılarını League Of Legends'da da gösterdi. Diğer takımlarının yanında en çok taraftarının League Of Legends takımına destek verdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. 3. Sezon'da favori olarak gösterilen tecrübeli ekip, istenilen başarıyı gösterememiş, daha sonra kadrosunda değişiklere gitmiştir. 4. Sezon'a farklı başlayan HWA, tuhaf denemeler yapsa da istediğini elde edememiş geçirdiği son finallerde geçen dönemlere göre başarısız bir sezon geçirmiştir. Önümüzde Yaz Mevsimi ve Türkiye Büyük Finali hedefi olan ekip istediği başarı için yeni kadrosuyla geri dönüş yaptı.

AWH ESPORTS CLUB

TAKIM KADROSU:
Ozan "Pakumi" Asal - ***Yukarı Koridor***
Barış Doğa "Mephisto VII" Gökçen – ***Ormancı***
Kaan "LLoncépt" Demiran - ***Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Uğur "Propity" Sarı - ***Destek***
Can "Helioses" Bozacı - ***Nişancı***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/teamturquality
Twitter.com/teamturquality
Twitch.tv/teamturqualitylive

AWH eSports Club, HWA Gaming'in bir yan takımı olmakla birlikte kısa sürede sağlam bir kadroya sahip olup, başarılı bir grafik çizmiştir. Kısa sürede Yükselme Ligi'ni aşıp Şampiyonluk Ligi'nde mücadele veren ekip, Mevsim Finaller'inde normal seyrinde bir süreç geçirmiştir. Fazla başarısı olmayan ekip bu dönem Şampiyonluk Ligi'nde kötü performans gösterip Yükselme Ligi'nde büyük başarılara imza atan Blood Brothers Gaming Club ile Şampiyonluk Ligi Yükselme Finalleri'nde karşılaşarak son anda Şampiyonluk Ligi'nde kalmayı başarmıştır. Az kalsın yerinden olan ekip önümüzdeki dönemde Yaz Mevsimi Finalleri'nde yer alacaktır.

IEM 8. DÜNYA ŞAMPİYONASI, KATOWICE 2014

IEM (Intel Extreme Masters) 8. Sezon Dünya Şampiyonası (IEM World Championship Season VIII), IEM tarafından Polonya'nın Katowice şehrinde 14-16 Mart tarihleri arasında düzenlendi. IEM'in farklı şehirlerde düzenlediği turnuvalardan seçilen dört takım ile sonradan davet edilen dört takım; Team World Elite, Gambit Gaming, Fnatic, Cloud 9, Azubu Taipei Assassins, KT Rolster Bullets, Invictus Gaming ve Millenium, 150.000 dolarlık büyük ödül için yarıştı. Beş maç üzerinden oynanan büyük finalde KT Roster Bullets, özellikle de InSec ile Leopard'ın üstün performansıyla 3-0 skorla Fnatic'i yenerek IEM 8. Sezon Dünya Şampiyonası'nın galibi oldu.

Final maçları hariç, turnuvanın en gözde maçları C9-Fnatic ile KT Rolster Bullets-Gambit Gaming idi. 3. Dünya Şampiyonası ve Battle of the Atlantic (BotA) turnuvasından beri bizlere çekişmeli maçlar sunan Cloud 9 ile Fnatic, IEM Dünya Şampiyonası'nda yarı finallerde tekrar karşı karşıya geldi. Özellikle de Cloud 9 ile Fnatic'in karşılaştığı her maç, espor izleyicileri tarafından Avrupa ve Kuzey Amerika bölgelerinin derbisi olarak görülüyor. Fnatic, ezeli rakibi Cloud 9'ı 2-1 yenerek finale çıkmaya hak kazandı. Diğer yarı final ise Rus takım Gambit Gaming ile KT Rolster Bullets arasında gerçekleşti. İlk maçta ve ikinci maçın başında rakibine üstünlük sağlayan KTRB takımı, ikinci maçın sonlarına doğru Gambit kontrolü ele alınca dört kişilik "backdoor" girişiminde bulundu. Gambit takımının tamamı, haritanın başka yerindeyken KTRB gizlice Gambit'in kulesiz Nexus'unu hızlıca indirerek ikinci oyunun galibi olmayı başardı ve finale adını yazdırdı. Hatırlarsınız ki geçen sene IEM Katowice Şampiyonası'nda Fnatic'in orta koridor oyuncusu xPeke, Kassadin ile SK Gaming'i bu şekilde, "backdoor" yöntemiyle yenmiş ve bu hareketinden sonra espor dünyasında epey ünlenmişti.





Final maçları hariç, turnuvanın en gözde maçları C9-Fnatic ile KT Rolster Bullets-Gambit Gaming idi.

ALL-STAR 2014

All-Star, Riot Games'in Dünya Şampiyonası ile beraber şüphesiz en sevilen ve heyecanla beklenen etkinliklerinden birisi. Bu etkinliği heyecanlı kılan etkenlerden en önemlisi, dünyanın dört bir kenarında League of Legends severlerin oylarıyla belirlenen karma takımların karşı karşıya gelmesi. All-Star etkinliğinden iki ay önce oylama açıldı ve espor severler, etkinlikte görmek istedikleri profesyonel oyunculara internet sitesinden üzerinden oy verdi. Bu kategorilerde en çok oyu alan beş oyuncu, All-Star'da kendi bölgelerini temsil etmeye hak kazandı.

Her Dünya Şampiyonası ve diğer uluslararası turnuvada olduğu gibi, Asya takımları (özellikle de Çin ve Güney Kore) All-Star 2013'te rakiplerini ezdi geçti diyebiliriz. Avrupa ile Kuzey Amerika takımları, Asya takımları kadar iyi performans sergileyemediler. Özellikle Avrupa takımının farklı milletler ve diller dolayısıyla (üç Rus, bir Alman, bir Fransız) sorun yaşadığı söyleniyor. All-Star 2013'ün finali, Çin ve Güney Kore takımları arasında oynandı ve şampiyon Güney Kore oldu.

All-Star 2014, 8-11 Mayıs tarihleri arasında Fransa'nın Paris şehrinde Le Zénith Arena'da düzenlendi. Riot Games bu sene daha değişik formatta ve eğlenceli turnuvalarla karşımıza geldi. Her bölgenin birinci gelen favori takımlarını karşı karşıya getiren All-Star Invitational'da beş takım, Fnatic (Avrupa), Cloud 9 (Kuzey Amerika), Azubu Taipei Assassins (Güneydoğu Asya), SK Telecom T1 K (Kore) ve OMG (Çin) birincilik için yarıştı. İki Fransız oyuncusundan dolayı Fransa'da büyük bir hayran kitlesine sahip olan Fnatic, ne yazık ki iyi bir performans gösteremedi. Sezon 2 Dünya Şampiyonası'ndaki başarılarından itibaren kadrosu değişen Taipei Assassins'in ise durumu Fnatic'ten

pek de farklı değildi. TPA sıfır, Fnatic bir galibiyet ile turnuvaya veda etti. Aslında geçen seneki All-Star ve diğer turnuva deneyimlerimizden, finalin Asya takımları arasında gerçekleşeceğini biliyorduk. Birçok kişinin Cloud 9'dan umudu yoktu; çünkü orta koridor oyuncusu Hai, sağlık sorunları sebebiyle turnuvaya katılamamıştı. Onun yerini geçici olarak Counter Logic Gaming'in orta koridor oyuncusu Link aldı. Link, farklı takımda olmasına rağmen oyun stili ve stratejileri Hai ile oldukça benzeşiyordu. C9, son dakikadaki oyuncu değişikliğine rağmen turnuvayı üçüncülükle bitirdi. Turnuvanın yıldızı elbette SKT1 ile orta koridor oyuncusu Faker'dı. Zaten SKT1 turnuva boyunca birçok profesyonel oyuncu ve espor analistinin favorisiydi. Finalde OMG başlarda üstünlüğü ele geçirmesine rağmen Koreli takım, rakibinin hatalarını fırsata çevirerek beş maç üzerinden üç galibiyet ile birinciliğe adını yazdırdı. Özellikle de Faker, Twisted Fate ve Syndra şampiyonlarıyla rakiplerini ezdi geçti.

Çekişmeli maçlar ve turnuvalar bir yana, izleyicileri eğlendirmek amacıyla düzenlenen All-Star Challenge'ta ise her bölgeden ikişer oyuncu seçildi. Seçilen toplam on oyuncu, Team Ice & Fire (Buz ile Alev Takımı) adı altında toplanarak çeşitli oyun modlarında karşı karşıya geldi. İlk gün, herkesin favorisi URF (Ultra Rekabet Faktörü) modunda Bjergsen, Ezreal ile rakiplerini ezdi geçti ve Team Fire, ilk galibiyetini aldı. İkinci gün, Hexakill'de (Altıda Altı) izleyicilerin oylarıyla belirlenen eski oyuncular Toyz ile Misaya bu iki takıma eşlik etti. Team Fire, maça hızlı başlayarak üstünlüğü ele geçirmesine rağmen Team Ice, oyunun ortalarından itibaren ağırlığını koyan oyuncuları Madlife (Thresh), Doublelift (Lucian) ve Misaya (Kassadin)'nın muhteşem performanslarıyla galibiyeti sağlama aldı. Üçüncü gün ise 10'lu Seçim modunda oyuncular, internetten verilen oylarla seçilen on şampiyonu oynadı. Bu maç kesinlikle tek taraflı diyebiliriz, çünkü ormancı Cool'un (Lee Sin) harika baskınlarıyla, Froggen'ın destansı Anivia performansıyla, MadLife'ın dünyaca ünlü Thresh'iyle Team Ice, ikinci galibiyetlerini kolaylıkla aldı. Son gün ise 1v1/2v2 maçlarla oyuncular karşı karşıya geldi. Saldırı gücü taşıyıcılarının ve büyücü şampiyonların popüler olduğu bu turnuvada, Team Ice oyuncuları en çok puanı toplayarak All-Star Challenge'ın galibi oldu.

FNATIC

TAKIM KADROSU:
Paul "sOAZ" Boyer - ***Üst Koridor***
Lauri "Cyanide" Happonen - ***Ormancı***
Enrique "xPeke" Cedeño - ***Orta Koridor***
Martin "Rekkles" Larsson - ***Nişancı***
Bora "YellOwStaR" Kim - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/fnatic
Twitter.com/fnatic
Youtube.com/fnatictv
Twitch.tv/fnatic

Kurulduğu 2004 yılından beri Avrupa eSpor dünyasının en güçlü takımlarından biri olan Fnatic, 14 Mart 2011 tarihinde myRevenge kadrosunu kendi bünyesine katarak League of Legends takımını oluşturdu. 1. Sezonda takım xPeke, Cyanide, Shushei, Lamia ve Mellisan'dan oluşuyordu. Fnatic LoL takımının ilk büyük başarısı, 1. Sezon Dünya Şampiyonası birinciliğidir. Ne yazık ki ikinci sezonda Fnatic, istediğini bulamadı. Önce Moscow Five (şimdiki adıyla Gambit Gaming), daha sonra da CLG.eu (şimdiki adıyla Evil Geniuses) takımlarına yenilerek 2. Dünya Şampiyonası'na katılma hakkını kaybetti. Hala takımda bulunan sOAZ, 2. Sezonda Fnatic takımına üst koridor oyuncusu olarak katıldı. 3. sezonun başlarında bünyesine Yellowstar ile nRated'ı, ortalarında ise geçici olarak Puszu'yu katan Fnatic, eskisinden de üstün bir performans göstererek Bahar ve Yaz sezonunda birinci oldu. Üçüncü Dünya Şampiyonası'na katılan Fnatic, Çin takımı Royal Club'a 2-0 mağlup olarak Dünya Şampiyonası'nı üçüncülükle bitirdi. 2012'den beri Fnatic'e dahil olan ama yaş sınırlaması dolayısıyla Fnatic ile beraber LCS'e katılamayıp çeşitli turnuvalarda Copenhagen Wolves'a eşlik eden Rekkles, on yedi yaşını doldurduğunda akımda nişancı olarak yerini aldı. 4. sezona hiç mağlubiyet almadan başlayan Fnatic, yaklaşık bir ay sonra sürekli mağlubiyet alarak çöküş yaşadı. Zamanla takım yoğun çalışmalarla kendisini toparladı ve 2014 Avrupa Bahar sezonunun galibi Fnatic oldu.



GAMBIT GAMING



TAKIM KADROSU:
Evgeny "Darien" Mazanev - ***Üst Koridor***
Danil "Diamond" Reshetnikov - ***Orman***
Sebastian "NiQ" Roback - ***Orta Koridor***
Evgeny "Genja" Andryushin - ***Nişancı***
Edward "Edward" Abgaryan - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/gambitesports
Twitter.com/gambitesports
Youtube.com/gambitesports

Gambit Gaming, 2013'ün başlarında kurulmasına rağmen oyuncular aslında birbirlerini 1. Sezondan beri tanıyorlar. Önce MTG, sonra Team Empire'da birlikte oynayan Alex Ich, Genja ve Darien, bünyesine Edward ve arkadaşı Diamondprox'i katarak Moscow Five'a dahil oldu. IEM, Dreamhack gibi çeşitli turnuvalara da katılan Moscow Five, Sezon 2 Dünya Şampiyonası'nda Taipei Assassins'e yenilerek şampiyonayı üçüncülükle bitirdi. Ocak 2013'te finansman yetersizliğinden dolayı Moscow Five'ın bütün espor takımları dağıtıldı. Moscow Five'dan ayrılan LoL takımı, Gambit Gaming'i oluşturarak espor hayatına devam etti. Sezon 3 Dünya Şampiyonası'nda Kore takımı NaJin Black Sword'a yenilerek elendiler.

Takım, başarısını büyük ölçüde agresif oyun stiline ve güçlü takım oyununa borçlu. Elbette bu kadar senedir birlikte oynamanın bir avantajı da var. Destek oyuncusu Edward, kısa bir süreliğine Amerikan takımı Curse'e dahil olsa da istediğini bulamayıp Avrupa LCS'ine geri döndü. Edward döndükten sonra Gambit Gaming, Avrupa LCS'inde hala güçlü ve baskın bir takım olarak görülüyor. Gambit Gaming'i diğer Avrupa takımlarından ayıran başka bir özellik ise, LoL espor dünyasının hakimi Koreliler tarafından saygı gösterilmesi. Takımın ormancısı Diamond agresif oyun stili, orta koridor oyuncusu Alex Ich ise hem çok çalışıp, iyi bir oyun sergileyip, hem de karısı ve çocuğuyla ilgilenebilmesi dolayısıyla Kore'de seviliyor.

TEAM ROCCAT

TAKIM KADROSU:
Marcin "Xaxus" Maczka - ***Üst Koridor***
Marcin "Jankos" Jankowski - ***Ormancı***
Remigiusz "Overpow" Pusch - ***Orta Koridor***
Pawe "Celaver" Koprianiuk - ***Nişancı***
Oskar "VandeR" Bogdan - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/teamroccat
Twitter.com/roccat
Youtube.com/roccatstudios

Ocak 2014'te kurulan bu Polonyalı takım aslında LCS'te yer alabilmek için 2012'den beri Yükselme Ligi'nde oynuyordu.

Bir önceki takım Kiedys Mialem, sponsor eksiği tarafından dağıtıldı. Dağıtılan takıma ROCCAT şirketi sponsorluk teklifi etti ve bunun üzerine oyuncular, Team ROCCAT'i oluşturdu.

2014 Bahar sezonunda ilk sekize katılmaya hak kazanan takım, stratejileri bilinmeyen yeni bir takım olması dolayısıyla inanılmaz bir performans göstererek LCS Avrupa takipçilerini şaşırttı ve kısa sürede birçok kişinin favorisi oldu.





TEAM ALLIANCE

TAKIM KADROSU:
Mike "wickd" Petersen - ***Üst Koridor***
Ilyas "Shook" Hartsema - ***Ormancı***
Henrik "Froggen" Hansen - ***Orta Koridor***
Erik "Tabzz" van Helvert - ***Nişancı***
Patrick "Nyph" Funke - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/theAllianceGG
Twitter.com/theAllianceGG
Youtube.com/theAllianceGG

Espor takipçileri Alliance'ı Defense of the Ancients (DotA) oyundan tanırlar. Alliance, LoL takımını Aralık 2013'te duyurdu. Bahar Sezonu'nda yarışmaya hak kazanmasına rağmen Kuzey Amerika'da oynamaya devam eden Evil Geniuses takımının yerini aldı. Sezon boyunca ortalama bir performans gösteren Alliance, Bahar Sezonu'nu 4. Bitirerek Yaz Sezonu'na katılmayı garantiledi. Her ne kadar yeni bir takım olsa da takım oyuncuları eski takımları dolayısıyla oldukça deneyimli.

CLOUD 9

TAKIM KADROSU:
An "Balls" Le - ***Üst Koridor***
Will "Meteos" Hartman - ***Ormancı***
Hai "Hai" Lam - ***Orta Koridor***
Zachary "Sneaky" Scuderi - ***Nişancı***
Daerek "LemonNation" Hart - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/cloud9gg
Twitter.com/cloud9gg
Youtube.com/c9ggtv

Kuzey Amerika liginin en popüler ve güçlü takımlarından biri olan Cloud 9, League of Legends takımını 3. Sezon başında duyurdu. Dağılan Quantic Gaming'in ardından kurulan bu takım, diğer takımlara nazaran yeni olsa da Kuzey Amerika ligini farklı oyun tarzı ve stratejileriyle domine etti. C9, üst üste on üç galibiyet serisini elde ederek ve bir sezonda toplam yirmi beş galibiyet alarak rekor üstüne rekor kırdı. İlk sezonda birinci sıraya yükseldiler. Sezon 3 Dünya Şampiyonası'na katılmaya hak kazanan C9, Avrupalı rakipleri Fnatic'e yenilerek şampiyonadan elendi. Dünya Şampiyonası'ndan itibaren Cloud 9'ın Avrupalı ezeli rakibi haline geldi.





TEAM SOLO MID

TAKIM KADROSU:
Marcus "Dyrus" Hill - ***Üst Koridor***
Maurice "Amazing" Stückenschneider - ***Ormancı***
Søren "Bjergsen" Bjerg - ***Orta Koridor***
Jason "WildTurtle" Tran - ***Nişancı***
Nicholas "Gleeb" Haddad - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/tsmpro
Twitter.com/teamsolomid
Youtube.com/solomiddotnet

2009 yılında Solomid.net'in kurucuları Andy ile Dan Dinh kardeşler tarafından kurulan Team Solo Mid, birinci sezondan itibaren herkesin favorisi olan bir takım. İlk iki sezonda oyuncu değişikliklerine rağmen katıldıkları her turnuvada ve ligde üstün başarılara imza attılar. Özellikle de 3. Sezonda Cloud 9'ın lige katılmasıyla beraber beklenen performansı gösteremeyen TSM, 4. Sezonun başında Ninjas in Pyjamas takımının orta koridor oyuncusu Søren "Bjergsen" Bjerg'i takıma kattı. Bjergsen'in takıma dahil edilmesiyle beraber TSM, tekrar Kuzey Amerika liginin en güçlü takımlarından biri oldu.

CL GAMING

TAKIM KADROSU:
Zach "Nientonsoh" Malhas - ***Üst Koridor***
Marcel "dexter" Feldkamp - ***Ormancı***
Austin "Link" Shin - ***Orta Koridor***
Yiliang "Doublelift" Peng - ***Nişancı***
Zaqueri "Aphromoo" Black - ***Destek***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/counterlogicgaming
Twitter.com/clgaming
Youtube.com/counterlogicgaming

Legaue of Legends'ın en eski takımlarından biri olan Counter Logic Gaming (CLG), Nisan 2010'da George "HotshotGG" Georgallidis tarafından kuruldu. Sezon 1'in başındaki oyuncu değişikliklerinden itibaren takım, ilk büyük başarısını World Cyber Games 2010'da birinci olarak elde etti. Sezon 2'de kadrosuna Doublelift ile Chauster'ı katan CLG, iki yeni takım daha oluşturdu: CLG.eu ile CLG.black. CLG.eu daha sonra Avrupa liginde oynamaya "Evil Geniuses" adı altında devam etti. Takım, ilk iki Dünya Şampiyonası'na katılmaya hak kazansa da üçüncü sezonda eski performansını gösteremedi. CLG, yeni transferleriyle dördüncü sezonda iddialı.





TEAM DIGNITAS

TAKIM KADROSU:
Darshan "ZionSpartan" Upadhyaha - ***Üst Koridor***
Alberto "Crumbzz" Rengifo - ***Ormancı***
Danny "Shiphtur" Le - ***Orta Koridor***
Michael "Imaqtpie" Santana
Destek: Alan "KiWiKiD" Nguyen - ***Saldırı Gücü***

SOSYAL MEDYA:
Facebook.com/teamdignitas
Twitter.com/teamdignitas
Youtube.com/ddnewman

Eylül 2003'te Battlefield 1942 takımıyla kurulan ve o günden itibaren birçok online oyunun takımlarına ev sahipliği yapan Team Dignitas, League of Legends takımını Eylül 2011'de "Rock Solid"in kadrosunu almasıyla oluşturdu. İkinci sezondan beri Kuzey Amerika liginin en üst sıralarında yerini koruyan Dignitas, LCS dışında IEM gibi birçok turnuvaya katılarak dereceler aldı. Takım, Team Solo Mid ile birlikte Sezon 2 Dünya Şampiyonası'na katılmaya hak kazanmasına rağmen şampiyonayı 12. Sırada bitirdi. Üçüncü sezona 16-5 gibi bir skorla başlayan Dignitas, sezonun sonlarına doğru düşüş yaşadı ve Vulcun'a yenilerek Sezon 3 Dünya Şampiyonası'na katılamadı.

AVRUPA ŞAMPİYONLUK LİGİNDE NELER OLUYOR?



Üçüncü sezonun sonlarında Avrupa takımlarının kadrolarında oldukça büyük değişiklikler meydana geldi.

• Yaş sınırı dolayısıyla ana kadroya dahil olamayan Martin "Rekkles" Larsson, Sezon 3 Dünya Şampiyonası'ndan sonra Fnatic'te Nişancı olarak Puszu'nun yerini aldı.

• Kuzey Amerika takımı Team Curse'e katılmak için Gambit Gaming'ten ayrılan destek oyuncusu Edward "Edward" Abgaryan, eski takımına geri döndü.

• Yeni bir takım olmasına rağmen ligde beklenmedik bir başarı gösteren ve Sezon 3 Dünya Şampiyonası'nda yerini alan Lemondogs'un eski oyuncuları takımdan ayrıldı. Kötü koşullarda yapılan antrenmanlar ve gaming house'un (antrenman evi) olmaması bu kararın önemli nedenlerinden.

• Sezon 3 boyunca başarılı bir performans gösteren Ninjas in Pyjamas, Sezon 4 öncesinde aynı performansı gösteremedi ve kadrosu tamamen değişti. Orta koridor oyuncuları Søren "Bjergsen" Bjerg, Team Solo Mid'in kadrosuna dahil edildi.

• Sezon 2'den beri birlikte oynayan Evil Geniuses'ın iki oyuncusu Mike "Wicked" Petersen ile Henrik "Froggen" Hansen, Team Alliance'a katıldı. Diğer üç oyuncu ile birlikte EG, Sezon 4 için Kuzey Amerika ligine katılmaya karar verdi.

• SK Gaming'in orta koridor oyuncusu Carlos "ocelote" Rodríguez, takımdan ayrıldı. Daha sonra Gamers2 adında yeni bir takım kurdu.

• Gambit Gaming'in orta koridor oyuncusu Alexey "Alex Ich" Ichetkovin, takımdan ayrıldı. Şimdilerde NiP kadrosunda üst koridor oyuncusu olarak görev alıyor.

Sezon 4'ün başlarında Avrupa ligini takip eden birçok kişi; Gambit Gaming, Fnatic ile Alliance'ın ligi domine edeceğini düşünüyordu. Ancak hiç kimse, lige yeni katılan ROCCAT ile kadrosu tamamen değişen SK Gaming'in üst sıralara oturacağını tahmin etmemişti. Espor takipçileri, Ocelote takımdan ayrıldığından beri SK'in eskisi kadar başarılı bir performans gösteremeyeceğini söylüyordu. Buna rağmen SK, Sezon 4 Bahar Sezonu'nun ikincisi olarak herkesi şaşırttı. ROCCAT ise bilinmeyen, yeni bir takım olmanın avantajını kullanarak farklı stratejileriyle haftalar boyunca rakiplerini alt etti ve üstün performansıyla Yaz Sezonu'na katılmaya hak kazandı. Espor takipçileri, ROCCAT'in en başarılı oyuncusu, orta koridor oyuncusu Remigiusz "Overpow" Pusch olduğunu düşünüyor. Overpow, hem suikastçıları, hem de büyücüleri kusursuz bir şekilde oynayarak takımını taşıyor. Ayrıca ROCCAT oyuncularının KDA ortalamaları bir hayli yüksek.

İlk haftalarda yedi oyunluk galibiyet serisiyle birinci sıraya oturan Fnatic, takip eden haftalarda yedi yenilgi serisiyle düşüş yaşadı. Takımın ana kadrosuna yeni katılan Nişancı Rekkles ile takımın geri kalanının uyumsuzluğu ve xPeke'nin düşük performansı dikkat çekiyordu. Sezon ortasında kendini toparlayıp sahalara geri dönen Fnatic, Bahar Sezonu'nu birinci sırada bitirdi. Hayranlar, Rekkles kadroya dahil edildikten sonra Fnatic'in eskisi gibi tekrar güçlendiğini düşünüyor. Rekkles, bahar sezonunu 6.9 ortalama KDA ile bitirerek oyuncu sıralamasında birinci oldu.

Team Alliance da yeni bir takım olmasına rağmen ROCCAT'in aksine deneyimli oyunculardan oluşuyor. Sezon 3 suikastçı metasından sonra Sezon 4'teki meta değişiklikleri, en çok Froggen'ın "büyücü" oyun tarzına yaradı diyebiliriz. Şüphesiz ki Froggen, son zamanlarda Avrupa'nın en başarılı orta koridor oyuncusu. Buna rağmen takımın en zayıf halkası ormancı Shook olarak görülüyor. Takımın geri kalanının daha fazla turnuva ve lig deneyimi olmasından dolayı (hepsi Dünya Şampiyonası'na en az bir kez katıldı) Shook'un performansı diğerlerine göre zayıf kalıyor.

Gambit Gaming ise bekleneni veremeyen Avrupa takımlarından. Gambit, ilk dakikalarda başarılı bir performans gösterememesine rağmen her seferinde güçlü bir takım oyunu sergiliyor. Elbette bunu fark eden diğer Avrupa takımları, Gambit'e karşı agresif oynayarak üstünlüğü ele geçirmeye çalışıyor. Esaslı ve uyumlu takım oyunlarına rağmen Gambit, Bahar Sezonu'nu beşinci olarak bitirdi. Üçüncü sezonda izleyicileri pentalarla coşturan Alex'in eskisi kadar iyi oynayamadığı dikkatimizden kaçmadı. Destek oyuncusu Edward, nişancısı Genja'ya analık ederek onu oyun boyunca iyi korumasına rağmen, Genja hâlâ eski sezonların favori taşıyıcılarından (Kog'Maw, Varus, Corki vb.) ve Nişancı metasından vazgeçemiyor gibi. Supa Hot Crew XD, Millennium ve Rekkles ile Shook'un eski takımı Copenhagen Wolves, son üç sıraya yerleşerek küme düştüler. Bu üç takım, Yaz Sezonu'na dahil olabilmek için Yükselme Ligi'nde yarışacak.

KUZEY AMERİKA ŞAMPİYONLUK LİGİ'NDE NELER OLUYOR?

Dördüncü sezonun başlamasıyla beraber bazı Kuzey Amerika takımlarının kadrolarında değişiklikler ve transferler meydana geldi.

• Reginald, TSM'in yeni koçu oldu. Copenhagen Wolves'ın ormancısı Maurice "Amazing" Stückenschneider, Brian "TheOddOne" Wyllie'nin yerini aldı. Xpecial takımdan çıkarıldı ve Nicholas "Gleeb" Haddad, TSM'in kadrosuna destek oyuncusu olarak katıldı.

• Team Curse'te koçluk görevini üstlenen Brandon "Saintvicious" DiMarco, destek rolünü üstlendikten kısa bir süre

sonra takımın yedek oyuncularından biri oldu.

• Team Dignitas'ta orta koridor oyuncusu William "scarra" Li, koçluk görevine geçti. Onun yerini Team Coast oyuncusu Danny "Shiphtur" Le aldı.

• Dağılan Avrupa takımı Lemondogs'un ormancısı Marcel "dexter" Feldkamp, Counter Logic Gaming'e katıldı.

• Avrupa takımı Evil Geniuses, üç oyuncusuyla beraber Kuzey Amerika ligine geçiş yaptı. Takıma üst koridor oyuncusu Tyson "Innox" Kapler ile orta koridor oyuncusu Eugene "Pobelter" Mark katıldı.

League of Legends Kuzey Amerika ligi, dünya çapında en çok takip edilen liglerden biri. Özellikle derbi dediğimiz, favori takımların karşı karşıya geldiği maçlar, sırf twitch.tv üzerinden 300 bin izleyiciye kadar ulaşıyor. Buna Azubu, Youtube gibi internet sitelerini de dahil edersek ulaştığı sayıyı tahmin edemeyiz bile. Kuzey Amerika takımları, Avrupa'dakilere kıyasla solo performansları daha güçlü, takım oyunu daha zayıf oyunculardan oluşuyor. Avrupa takımları oyunun erken safhasında olabildiğince minyon kesmeye çalışıp takım savaşlarına hazırlanırken Amerikalı oyuncular biz izleyicilere daha agresif bir oyun sergiliyorlar. Tek başlarına başarılı bir performans gösteren oyuncular, takım savaşlarında uyuşmazlık yaşayabiliyorlar. Bu yüzden Kuzey Amerika liginde oyuncuların birbiriyle uyum içinde hareket ettiği ve güçlü bir takım oyunu sergilediği takımlar her zaman daha ön planda oluyor.

İnanılmaz stratejileriyle ve performanslarıyla Kuzey Amerika ligini esiri altına alan takımlardan biri ise Cloud 9. C9, üçüncü sezonun başlarında lige katılmasına rağmen karşısına çıkan bütün takımları alt ederek ismini üst sıralara yazdırmıştı. Dördüncü sezonun başlangıcından itibaren C9 yerini korumayı başardı ve ezeli rakibi TSM'i yenerek 2014 Bahar Sezonu'nun birincisi oldu. Cloud 9 başarısını büyük ölçüde daha önce Kuzey Amerika liginde görülmemiş takım oyunu stratejilerine borçlu. Özellikle de ormancı Meteos, şu anda dördüncü sezona hakim olan "taşıyıcı-ormancı" metasını daha üçüncü sezonda uyguluyordu. Oyunun erken safhasında hiçbir baskın düzenlemeden ormandaki yaratıkları biçiyor, ortalıkta neredeyse hiç görünmüyor, böylelikle kendini takım savaşlarına hazırlıyor ve takımını taşıyordu. Dördüncü sezonda ise Hai ile Meteos, birlikte başarılı baskınlar düzenleyerek erken safhada hakimiyeti ele geçirme stratejisini devamlı uygulayarak çoğu zaman zaferi elde etti. C9'ın zayıf halkası alt koridor oyuncuları olarak görülse de oyunun ilerleyen dakikalarında alt koridor, her seferinde diğer takım oyuncularıyla uyumlu bir takım oyunu sergileyerek maçları kazandı.

League of Legends tarihinin en köklü takımlarından biri olan Team Solo Mid ise, üçüncü sezondan beri sorunlar yaşıyordu. Bu kaçınılmaz düşüşü fark eden Reginald, koçluk görevine geçti ve onun yerini, Ninjas in Pyjamas'ın orta koridor oyuncusu Bjergsen aldı. Tıpkı Rekkles'ın Fnatic'i daha iyi yerlere taşıması gibi, Bjergsen bu takıma taze kan getirdi diyebiliriz; zira Bjergsen katıldığı ilk haftadan itibaren "Bjerger King (Kral)" takma adıyla anıldı, ki yeni oyuncunun bu kadar çabuk benimsenmesi her zaman görülecek bir manzara değil. Takımın zayıf halkası ise kesinlikle ormancı TheOddOne. Üçüncü sezonun tank ormancı metasından vazgeçemeyen TheOddOne, yeni sezonun stratejilerine hâlâ ayak uyduramamış görünüyor, bu yüzden de maçlarda diğer takımlardaki ormancılar kadar etkili olamıyor.

Profesyonel oyunculuktan emekli olmuş eski oyuncuları HotshotGG'nin koçluk yaptığı Counter Logic Gaming, büyük beklentilerle dördüncü sezona başladı, ancak isteneni Bahar Sezonu'nda veremedi. CLG, efsanevi bir alt koridor ikilisi (Doublelift ile Aphromoo) ve başarılı bir ormancıya (dexter) sahip olmasına rağmen, son zamanlardaki kadro değişikliklerinden olumsuz etkilendikleri aşikar. Oyunun ilk dakikalarında, koridor safhasında üstün performans gösteren CLG maalesef takım savaşlarında aynı performansı gösteremiyor. Kadro değişikliklerinin yarattığı olumsuz etkiden nasibi alan bir başka takım ise Team Curse. Oyuncular gerçekten yerinde duramıyorlar! Üst koridorda görmeye alışkın olduğumuz Voyboy, orta koridora geçti. Yılların ormancısı Saintvicious, önce destek rolünü üstlendi, daha sonra koçluğu tercih etti. Saintvicious'ın yerini, oyunda uygunsuz davranışlar sergilemesi sebebiyle Sezon 3 LCS'inden bir seneliğine men edilen IWillDominate aldı. Üst koridor oyuncusu Quas ve destek oyuncusu Bunny FuFuu, Curse'ün yeni oyuncularından. Kısa süre içinde yaşanan bu kadro değişikliklerine rağmen Team Curse, deneyimli koçları ve eski oyuncuları Saintvicious ile beraber Yaz Sezonu'na iddialı başlayacaklarını söylüyorlar. Evil Geniuses, XDG ve Team Coast, 2014 Bahar Sezonu'nda son üçe kalmaları nedeniyle Yaz Sezonu'nda yer kapmak için Yükselme Ligi'nde oynayacaklar. Ancak işleri hiç de kolay olmayacak. Yükselme Ligi'nde oldukça iddialı takımlar var, bunlardan birisi de LMQ. Sezon 3 Dünya Şampiyonası'ndan tanıdığımız Royal Club'ın eski kardeş takımı LMQ, tamamı Çinli oyunculardan oluşan bir takım olmasına rağmen Kuzey Amerika LCS'inde yer edinmek için yarışıyor.





ANNIE

ŞEYTAN ÇEKİCİ

KÜÇÜCÜK KIZA YENİLDİN!

CAN YÜREKLİ

ARTILAR

✓ Oyun sonlarında karşılaşabileceğiniz en korkutucu karakterlerden biri.
✓ Kombosunu kullanmak gayet basit.

EKSİLER

✗ Tibbers'ı doğru zamanda kullanmazsanız pek işe yaramıyor.
✗ Pasif yeteneğinizin durumunu sürekli takip etmeniz gerekiyor.
✗ Canı az, çabucak ölüyor.

"Ay ay ay senin o yanaklarını yerim, ne tatlı şeysin sen!" diyebileceğiniz küçücük bir çocuk; ama içindeki şeytana eyvahlar olsun! Hatta bu konuda Yüksek Konsey Üyesi Bay Mandrake'nin şöyle bir sözü var: "Annie, Adalet Meydanlarında gelmiş geçmiş en güçlü şampiyonlardan biri olabilir. Büyüdüğünde, yeteneklerinin erişeceği kapasiteyi düşününce, ürperiyorum." League of Legends'a geldiğinden beri, üçüncü sezonun son zamanlarına kadar kendisini orta koridorda gördüğümüz bu ufaklık, şimdi abla ve ağabeylerine yardım amaçlı alt koridora inmiş durumda. (Acabanişancıları yetersiz mi görüyor? :) 2014 sezonu başladığı zaman popülerliğini epey arttırdı; artık eski tattaki birçok destek şampiyonu yerine Annie burada.

PEKİ NEDİR ANNIE'Yİ BU KADAR ÖZEL KILAN ŞEY?

2014 sezonunun gelişiyle özellikle destek şampiyonları büyük ölçüde değişime uğradı. Yeni eşyalardan biri olan Eski Para sayesinde agresif yeteneklere sahip şampiyonlar farklı koridorlardan buraya geldi. İçlerinde en göze çarpan şampiyonsa Annie oldu. Yüksek hasar gücü ve kombolanmaya müsait birden fazla yeteneği söz konusu olunca alt koridoru tarumar etti.

Oyuna başlarken Annie konusunda birçok seçeneğimiz var. Öncelikli olarak ne tarz bir destek şampiyonu rolüne bürüneceğimizi seçmemiz gerekli; zira hem aktif hem de pasif yönde oynayabiliriz. Benim tercihim, her zaman için aktif ve agresif oynamak yönünde. Bu sevimli canavara dair dikkat edilmesi gereken önemli hususlardan bir tanesi şu: Eğer mana yenilenmesi yönünde kabiliyet verirseniz, koridordan o kadar az geri dönüyor ve saldırı gücü taşıyıcınızı koruma yönünde o kadar aksiyonlu davranabiliyorsunuz.

PEKİ BUNU NASIL YAPIYORSUNUZ?

Annie'nin sersemletmesini her zaman açık tutmaya çalışın, rakibinizi hata yapmaya zorlayın, üstlerine mümkün olduğunca yetenek kusun (mananıza dikkat ederek tabii). Altıncı seviye olduğunuzda Tibbers'ısersemletmeniz aktifken kullanın. En önemlisi, yanınızdaki saldırı gücü taşıyıcısı eğer ki önünüzde duran rakibi öldüremeyecekse siz öldürün, işinizi şansa bırakmayın. Zira yetenek gücü geliştireceğinizden mütevellit sizin de altına ihtiyacınız var.

Annie, dört büyü yaptıktan sonra pasif yeteneği sayesinde sersemletme etkisi kazanıyor. Mümkün olduğunca, başlangıç platformunda aktifleştirebildiğimiz büyülerimizi kullanalım. E ve W yeteneği, burada mana yenilenmesi alabiliyorken, sersemletme etkimize bedavadan iki puan kazandırır. Ardından, sersemletme yeteneğinizi birden fazla kişiye atacaksanız, mutlaka altıncı seviyeye kadar W yeteneğiniz ile atmaya çalışın. Alt koridorda saldırı gücü taşıyıcınıza en iyi bu şekilde destek olabilirsiniz. Kendisine iki hedef birden vermek ve karşı tarafın destek şampiyonunu da o an engellemek paha biçilmez bir fırsat.

Altıncı seviyeye geldiğinizde özellikle takım savaşlarında atacağınız sersemletme ile harmanlanmış (adeta çıtır tavuk tadındaki :) Tibbers, bütün takımınızı mutlu edecek bir ulti olacaktır. Tibbers zaten alan etkili olarak sahaya indiği için, sersemletme etkisi ile indiğinde alan etkili sersemletme vuruyor. Karşı takımın hepsini aynı anda sersemlettiğinizi düşünün! İşte bu yüzden, Annie sezon dördün vazgeçilmez destek oyuncularından biri.

Annie'nin yüksek hasarlar vermesi ve etkili kombolarının ardından, son maddeye gelelim.

Oyunda doğru pozisyon alma ve doğru şampiyona odaklanma dediğimiz kavramlar var. Eğer ki bir takım savaşında yahut alt koridorda baskın halindeyseniz, saldırı gücü taşıyıcınıza şöyle son bir kez bakın. Düşük canlı bir rakibin kaçmasındansa, saldırı gücü

YETENEKLER

Kundakçı: 4 büyü yaptıktan sonra, Annie'nin bir sonraki saldırı büyüsü hedefi kısa süreliğine sersemletir.

Yok Et: Annie mana dolu bir ateş topu yollar; top hedefi yok ederse, mana bedelini geri kazanır.

Ateşle: Annie'nin püskürttüğü kavurucu ateş, koni şeklindeki bir alanda bulunan bütün hedeflere hasar verir.

Alev Kalkanı: Annie'nin Zırh ve Büyü Direnci değerlerini arttırır ve Annie'ye normal saldırıyla vuran rakiplere hasar verir.

Çağır (Tibbers): Annie ayısı Tibbers'a ete bürünmesini buyurur ve bölgedeki birimlere hasar verir. Tibbers yakınında duran birimlere saldırırken, onları yakabilir.



taşıcınızın asist alması her zaman daha iyidir. Eğer ki nişancınızın rakibi kaçıracaksa, bundan eminseniz, rakibinize son vuruşu yapmaktan çekinmeyin. Alt koridor, diğer koridorlara göre daha komplikedir. Diğer koridorlarda her zaman yalnızken, alt koridorda iki kişisiniz ve stratejinizi buna göre yapmak zorundasınız. Muhakkak yetenek gücü geliştirmek zorunda kalacağınızı aklınızdan çıkarmayın; zira Annie, burada kullanılabilecek en iyi şampiyonlardan bir tanesi. Gerek haraslama, gerek taşıma, gerekse yetenek gücüne dayalı olarak aldığınız destek eşyaları, sizi koridorda her zaman bir adım öteye taşıyacak yegane çözümleri sunmakta.

BU KÜÇÜK ŞEYTANLA BİRLİKTELİĞİMİZE SON VERİRKEN...

Annie gibi bir destek şampiyonunu asla hafife almayın; her an yüksek yetenek gücü ve motivasyonuyla oyunu taşıyabilecek bir kabiliyete sahip. Önemli olan, elinizin altındaki şampiyonu kullanmayı bilmek. Küçük tüyolar ve ciddi çalışmalar ile Annie, gerçekten bir ölüm makinesine dönüşebilir. Emin olun hiçbir şey oyunun sonunda "küçücük kıza yenildin, küçücük kıza yenildin" demenin hazzını size yaşatmayacaktır. Favori destek şampiyonlarımdan biri olan Annie ve ayısı Tibbers'la keyifli oyunlar dilerim.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Can Mührü x9
+8 can

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Büyü Hırsızının Marifeti — *Can İksiri x3*

OYUN ORTASI

Keşiftaşı — *Buz Kraliçesinin Hakkı*

ASIL EŞYALAR

Yakut Keşiftaşı — *Sihirbaz Pabuçları*

OYUN SONU

Rabadon'un Şapkası — *Zhonya'nın Kumsaati*

YETENEK YÜKSELTMELERİ



SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Çarp

Sıçra



AATROX

DARKIN KILICI

ÖNEMLİ OLAN TEK ŞEY, SAVAŞMAN

BERK ÇAĞATAY ALBAYRAK

ARTILAR

- ✓ Pasif yeteneğiyle Koruyucu Melek varmış gibi tekrar dirilebiliyor.
- ✓ Can Alan yeteneğiyle iyi can çalıyor.
- ✓ Hem kaçış hem kovalama için uygun yeteneği var.

EKSİLER

- ✗ Son güncellemelerden sonra saldırı hızı düşürüldü.
- ✗ Yetenekleri kendi canından yediği için başlarda zorlanabiliyorsunuz.

Aatrox, Darkin adında bir ırkın son kalan beş üyesinden biri olan, kana susamış bir savaşçı. Aatrox hakkındaki ilk hikâye geçmişe mazi derler tadında. Bu öykü, sadece Müdafiler ve Büyücü Krallar olarak bilinen iki büyük taraf arasındaki savaşı anlatıyor. Büyücü Kralların kazandığı savaşlar, düşmanlarını bu haritadan silinmenin ve dünyadan yok olmanın eşiğine getirmişti. Son karşılaştıklarında, Müdafiler ordusu sayıca azdı, bitkindi ve neredeyse hiç silahları yoktu. Yenilgi kaçınılmaz, ölüm yakındı...

Güçler tükenmiş ve umutlar yok olmuşken, Müdafilerin arasında Aatrox çıkagelir. Askerlere savaşma azmini ve hırsını veren Aatrox, kendini savaş alanına atarak, güçsüz haldeki savaşçılara direnç kaynağı olur. Aatrox'un peşinden savaşa dahil olan askerler de saldırıya geçer. Sonunda, mucize olarak tanımlanabilecek bir zafer elde eden bu yiğitler, aradıkları gücü içlerinde hissetmişlerdir.

O savaştan sonra ortadan kaybolan Aatrox bir daha gözükmedi; ama Müdafi ordusunun keşfettiği öfke için aynı şey söylenemezdi. Kazandıkları şaşırtıcı zafer, yenilerini doğurdu. Müdafi ordusu kendi içindeki karanlık ve vahşete sürüklenen o amansız hırs ve kara perdenin hayatlarını nasıl mahvettiğinin farkına varamadılar bile...

Aatrox Sihirdar Vadisi'nin savaşçı şampiyonlarındandır. Hacıyatmaz gibi, düşse de yeniden ayağa kalkar. Yeteneksel olarak da birçok özelliğe sahip olan bu şampiyonumuz karşısındaki düşmanlara gözdağı vermesini iyi biliyor.

KAN KUYUSU (PASİF): Aatrox, savaş anında yeteneklerini kullanırken harcadığı can hanesinin bir kısmını Kan Kuyusu'na depolar. Aatrox savaş dışındayken Kan Kuyusu yavaş yavaş değer olarak aşağı iner. Aatrox tüm canını kaybettiğinde, Kan Kuyusu'nda biriktirdiğimiz canı can hanesine ekleyerek iyileşir. Böylelikle savaşta tekrardan doğan Aatrox düşmanın hayallerini suya düşürebilir.

KARANLIK UÇUŞ: Bu özelliği ani baskın ve kaçışlarda en çok kullanılan yeteneğidir. Aatrox havaya yükselir ve belirlediğiniz noktaya iner. Çarpma bölgesindeki rakipler havaya savrularak hasar alırken, yakındaki rakipler de hasar alır. Takım savaşlarında Karanlık Uçuş, savaşı lehinize çevirecek yegane yeteneklerindendir.

CAN ALAN: Bu yeteneğimizin iki farklı kullanımı vardır. Aatrox'un yaptığı her üçüncü saldırı, can değerini yeniler. Can Alan'ı etkinleştirdiğiniz takdirde, Kan Bedeli açılır. Kan Bedeli'nde ise her üçüncü saldırı, Aatrox'u iyileştirmek yerine ilave hasar verir. Aatrox, verdiği ilave hasara bağlı olarak can kaybeder. Takım savaşlarında ilk önce Kan Bedeli'ni kullanabilirsiniz. Böylelikle daha fazla hasar verip rakiplerinizi zorlayabilir, skor alabilirsiniz. %25'lik bir can değeriniz kaldığı anda hemen can çalma özelliğine geçerek canınızı doldurmaya başlayın. Böylelikle hem rakiplerinize başlangıçta ekstra hasar verebilir, daha sonrasında kaybettiğiniz canı tekrardan alabilirsiniz.

AZAP KILICI: Aatrox bu yeteneğiyle doğrusal bir şekilde saldırır ve yoluna çıkan rakiplerin hasar görerek yavaşlamalarına yol açar. Azap Kılıcı bir rakip şampiyona isabet ederse Aatrox can maliyetinin bir kısmını geri alır. Bu yeteneğiniz minyon kesmenizde ve altın kazanmanızda kolaylık sağlar. Takım savaşlarında ise rakiplerinizi yavaşlatarak kaçmalarını engelleyebilir ya da sizin kaçmanızı kolaylaştırabilir. Ekstra olarak verdiği hasar ve geri kazandığı can ile size takım savaşlarında kolaylık sağlayabilir.

KIYIM: En güçlü yeteneğiniz olan Kıyım, isminin hakkını veriyor! Etkinleştirildiğinde, Aatrox anında çevresindeki rakiplere hasar verir. Yeteneğin süresi

YETENEKLER



Kan Kuyusu: Aatrox Can tüketen bir yetenek kullanırken, kendine verdiği hasarı Kan Kuyusu'na depolar. Ölümcül hasar aldığında, Aatrox kuyudan kan çekerek kısa bir süre içinde can yeniler. Ek olarak, kuyuda bulunan her %2 kan için %1 Saldırı Hızı kazanır.

Karanlık Uçuş: Aatrox havalanıp hedef noktaya darbe indirerek, çarpma alanının ortasındaki rakiplerin hasar görmesine ve savrulmasına yol açar.

Can Alan
Kan Bedeli: Açıkken, her üçüncü saldırısında kendi Canı pahasına ilave hasar verir. Kapalıyken, her üçüncü saldırısında Can yeniler.

Azap Kılıcı: Aatrox kılıcının gücünü ortaya çıkararak tüm rakiplerin hasar görmesine ve yavaşlamasına yol açar.

Kıyım: Aatrox rakiplerinin kanını çekip çevresindeki tüm rakip şampiyonlara hasar verirken, kısa süreliğine Saldırı Hızı değerinde artış ve ilave Saldırı Menzili elde eder.



boyunca, Aatrox ilave saldırı hızı ve saldırı menzili kazanır. Bu yeteneği can harcamaz. Aatrox ile ormancı rolü de gerçekten çok eğlenceli. Ve takım kompozisyonlarında ne kadar yararlı bir şampiyon olduğunu her oynadığınızda çok daha iyi anlıyorsunuz. Yeteneklerinin birçoğu ormancı rolüne uygun ve yakaladığınız hedeflerin korkulu rüyası Aatrox baskın konusunda usta bir şampiyon. Eşyalarınızı tamamladıkça oyunda ölmeyip öldüren, sürünmeyip süründüren bir şampiyon haline geleceksiniz.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ



Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı · *Can İksiri*

OYUN ORTASI



Mahvolmuş Kıralın Kılıcı · *Koruyucu Melek*

ASIL EŞYALAR



Merkür'ün Adımları · *Karayel*

OYUN SONU



Ruh Gömleği · *Son Fısıltı* · *Randuin'in Alâmeti*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Şifa

Sıçra

CORKI

GÖZÜPEK BOMBACI

PİLOT CORKI, YERİNİ ALDI!

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR

- ✔ Alana hasar veren yetenekleri var.
- ✔ Kaçma potansiyeli yüksek.
- ✔ Pasif yeteneği Gerçek Hasar veriyor.

EKSİLER

- ✘ Mana ihtiyacı yüksek.
- ✘ Rakiplerini yavaşlatacak, sersemletecek, vb. bir yeteneği yok.

Heimerdinger ve yordle yoldaşları Piltover'a göç ettiklerinde, bilimi bir yaşam biçimi olarak benimsediler ve anında, tekmaturji çevrelerinde çığır açan bazı yenilikler yaptılar. Yordle'ların boylarının kısa oluşu, arenadaki diğer karakterler açısından gayet şanslı bir durum. Çünkü Yordle'lar bunu çalışkanlıkları ve elde ettikleri başarılar ile telafi ediyor. Bir de boylarının uzun olduğunu, yapılı olduklarını düşünsenize! Adalet Meydanlarında kaçacak yeriniz kalmazdı!

Corki, Çığırtkan Yılanlar birliği ve uçağı ile birlikte birçok görevin üstesinden gelen, çeşitli başarılara imza atan, serin kanlı bir şampiyon. Çeşitli casusluklar, deli cesareti isteyen akrobatik hareketleri ile Corki, maceracı ruhunu emekliye ayırmaya hiç müsaade etmiyor. En iyi dostu ise arenada güçlü bir yere sahip olan Heimerdinger.

İLK HEDEFİMİZ AŞAĞI KORİDOR!

Corki, oyun içerisinde aşağı koridorda yer alıyor. Kullandığı yetenekler yeni gelen şampiyonlar karşısında biraz eskimiş olsa da, becerikli ellerde bir ölüm fırtınası estirmeyi sürdürüyor. Oyun içerisinde daha başlangıç aşamasında bir adım önde başlıyor. Nedeni ise pasif yeteneği olan Hextech Şarapnel Kovanları. Bu yetenek ile yapmış olduğu normal saldırılar canavarlara, minyonlara ve rakiplere Gerçek Hasar verir. Gerçek Hasar, zırh veya büyü direnciyle engellenemeyen hasar anlamına gelir.

Rakibiniz örneğin aşağı koridorda yordle kabilesinden Teemo. Seviye 6 oldu ve her yerde mantarları var, destek rolünde olan arkadaşınız ise yetişemiyor. Bu devrede hem Teemo'nun görünmezliğini açık eden, hem de mantarlarını açığa çıkaran yeteneğiniz Fosfor Bombası devreye giriyor. Bu yeteneğiniz ile belirli bir alana bomba atıyorsunuz ve görünmez öğeleri kısa bir süreliğine görüyorsunuz. Burada yer alan rakip birimler ise yetenek gücü hasarı alıyor (çok nadir de olsa, bazı oyunlarda yetenek gücü üzerine oynayan bir Corki de karşınıza çıkabilir).

Diyelim ki oyun gayet sakin bir şekilde akıp gidiyor. Birden rakip ormancısı rolünde oynayan kişi bu sakinliği bozdu ve size baskına geldi. Hareket hızınız ilk seviyelerde biraz yavaş. Baskından o hızla pek kaçamazsınız, hele ki rakip destek rolünde sersemleten bir şampiyon varsa. Bu durumda devreye Valkyrie yeteneğiniz giriyor. Gelen baskınlardan kaçacağınız gibi, arkanızda bırakacağınız alevler ile rakibinize hasar da vermiş olacaksınız. Aynı şekilde, rakibinizi avlamak için de bu yeteneğinizi kullanın.

Saldırı Gücü taşıyıcıları için en gerekli olan şey saniye başına hasar oranı (DPS). Bunun için yeteri kadar saldırı hızı eşyası almanız gerekiyor. Corki ise eşyalara gerek kalmadan gayet seri bir şekilde hasar verebiliyor. Makineli Tüfek yeteneği ile önünde yer alan alana koni şeklinde saniye başına hasar veriyor. Bu yeteneğiniz ile mümkün olduğunca minyon katletmeye bakın. Minyon skoru için bu yeteneği kullandıktan sonra Fosfor Bombası ile canı yarım kalan minyonları öldürün. Böylece minyon sayınızı çok seri bir şekilde artırabilirsiniz.

Gelelim en iyi dürtme fonksiyonu olan yeteneğimize. Füze Salvosu yeteneğimiz ile en fazla 7 adet füze biriktirip bunları belirlenen alana fırlatarak, toplu hasar verebiliyoruz. Bu yeteneği minyon katletmek için de kullanın. Minyonlar önemli! Bu yetenek ile her üçüncü füze,



YETENEKLER

Hextech Şarapnel Kovanları: Normal saldırılar minyonlara, canavarlara ve şampiyonlara fazladan gerçek hasar verir.

Fosfor Bombası: Corki bölgedeki rakiplere büyü hasarı verir ve çevresindeki birimleri bir süreliğine açığa çıkarır.

Valkyrie: Corki hedef konuma hücum ederken, ardında ateş altında kalan rakiplerle dolu bir yıkım bölgesi bırakır.

Makineli Tüfek: Önünde koni şeklinde bir alanı yaylım ateşine tutar ve rakiplere hasar vererek zırhlarını azaltır.

Füze Salvosu: Çarpışma anında patlayan ve bölgedeki rakiplere hasar veren bir füze ateşler. Her 3. füzesi İri Kıyım'a dönüşür ve fazladan hasar verir.

İri Kıyım olarak fazladan hasar verir. Her on saniyede bir füze kazanıyorsunuz, unutmayın! Kullanın!

İLK BAŞTA SAKİN OLUN!

Gençsiniz, deli dolusunuz, hemen skor istiyorsunuz ama Corki yaşlı ve bir o kadar tecrübeli. Onu dinleyin. İlk başlarda skordan ziyade minyonlara önem verin. Unutmayın ki fazladan alınan yaklaşık on beş minyon, bir skora denk düşüyor.

Yukarıda belirtildiği gibi yeteneklerinizi minyonlar için de kullanın, çekinmeyin. Mana yenileyen eşyalarınız zaten olacak. Q ve E kombinasyonu ile kısa sürede iyi bir rakam elde edebilirsiniz. R yeteneğinizi ise rakibinizin üstünde deneyin, bakalım nasıl bir hasar alıyor. Eğer hasarı uygun buluyorsanız, önünüzdeki hat boş olduğunda, yani düz bir çizgi üzerinde rakibinizle karşı karşıya kaldığınızda hiç düşünmeden yapıştırın füzenizi. Dürtün, rahatsız edin. Yok, pek işlemiyor diyorsanız, bu yine sizin lehinize: minyon kesin!

Düşmanı rahatsız edin diyoruz, çünkü Corki seçmek bir risktir. Karşınıza Vayne gibi, Jinx gibi, Lucian gibi şampiyonlar geldiğinde özellikle dikkat edin. Yavaşlatırlar, çok yüksek taban hasarları vardır, hızlıdırlar!



Yanınızda size eşlik edecek, yani destek rolünü üstlenecek şampiyonlarda ise mümkün olduğunca sersemletme yeteneği olsun. Yanınıza gidecek en iyi destek şampiyonları ise biraz agresif şampiyonlar olmalı, sizi korumalı. Alistar, Blitzcrank, Leona, Sona gibi. Agresif oynamak isterseniz kombonuz şöyle: R-Q-E-W.

Bir uyarıyı atlıyordum, aman dikkat edin! Menziliniz biraz kısa, bu yüzden kendinizi her an bir savaşın içinde bulabilirsiniz. Gerekirse kaçabilmek için mana durumunuzu her zaman kontrol edin.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- *Doran'ın Kılıcı*
- *Can İksiri*

OYUN ORTASI
- *Savaş Çizmesi*
- *Vampirî Asa*

ASIL EŞYALAR
- *Üçlü Kuvvet*
- *Kanasusamış*

OYUN SONU
- *Koruyucu Melek*
- *Ebedi Kılıç*
- *Son Fısıltı*

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → W → Q → E → Q → R →
Q → E → Q → E → R → E →
E → W → W → R → W → W



ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Şifa

Sıçra

DRAVEN

GÖRKEMLİ CELLAT

DRAVEN LİGİNE HOŞ GELDİNİZ!

CAN YÜREKLİ

ARTILAR
- ✓ Yüksek hasar veriyor.
- ✓ Rakibi rahatsız etme gücü
- ✓ Dayanıklı.

EKSİLER
- ✗ Baltaları tutmak zor, saçma yerlere sekebiliyorlar.

Noxus'un gösteriş meraklısı celladı Draven, Adalet Meydanlarında sizlerle. Biz abisi Darius'a bakıp biraz daha oturaklı bir kardeş beklerken, Draven gösterişi o kadar seviyor ki Efsaneler Ligi'ni "Draven Ligi" olarak adlandırıyor :) Eh, pek de haksız sayılmaz, zira oyunun en çok tercih edilen saldırı gücü taşıyıcılarından biri olmayı başardı kendisi.

Özellikle Türkiye'de birçok oyuncu Draven oynamaya bayılıyor. Sebebini uzaklarda aramaya gerek yok, çünkü Draven gerçekten saldırı gücü taşıyıcıları içerisinde neredeyse en güçlü olanı.

Şimdi biraz oyuna doğru seyir edeceğiz ve Draven hakkında bazı ipuçlarını sizlerle paylaşacağım.

DRAVEN

Draven'a mutlaka zırh delme ve saldırı gücü eşyaları seçiyoruz. Sebebi çok basit: Kendisi *ÇOK VURUYOR.* Oyuna başladığınız andan itibaren envanterinizi iyi belirleyin, eşya setinizi nasıl yapacağınızı daha şampiyon ekranında oluşturmaya başlayın. Bizim önerdiğimiz eşyaları hemen yan sayfada görebilirsiniz.

Draven'ın koridordaki üstünlüğünü kabul ettirebilmesi için yanına mutlaka sersemletme etkisi bulunan bir destek oyuncusu şart. Zaten yanında bulunacak destek oyuncusunun da iki şansı var: Ya çok fazla sersemletecek, ya da Draven'ı hızlandıracak. Bu şekilde konuya baktığımızda Leona, Alistar, Nami ya da Thresh doğru tercihler olacaktır.

Koridora geçtiğiniz andan itibaren yapmanız gereken iki temel şey var: Biri minyon katletmek, diğeriyse her boşlukta rakiplerinize hasar vermek. Draven'ın dönen baltaları koridorda rakiplerinize çok fazla hasar verip minyonları da daha kolay katletmenizi sağlayacak.

Koridordaki destek oyuncunuzun takibini kesinlikle bırakmayın, mümkün olduğunca onunla iletişimde olun. Zira Draven ile hiçbir sersemletme etkisini kaçırmak istemeyeceksiniz, vuruşlarınız çok etkili olduğu için her vurduğunuz hasarda koridoru ele geçirme şansınız o kadar artar.

Mavi taraf sizseniz ormancınızdan ikinciden itibaren kırmızı güçlendiriciyi istemeye başlayabilirsiniz. Koridorda kırmızı güçlendirmenin vermiş olduğu yavaşlatma etkisi ve destek oyuncunuzun da sersemletmeleriyle skorlar kazanıp ilk kuleyi aldıktan sonra artık diğer koridorları gezmeye başlayabilirsiniz.

DRAVEN DRAVEN

Draven için önemli bir husus da diğer koridorları izlemek. Bütün haritada etkili bir ulti'niz var ve yoluna çıkan her şeyi silip süpürüyor. Bu cümlenin ardından yapabilecekleriniz (çalabileceklerinz) sizin hayal gücünüze ve yeteneğinize kalmış durumda.

Şimdi koridordan çıkmanın ardından yapabilecekleriniz başlıyor. Öncelikli olarak siz zaten zırhı olmayan oyuncular için avcısınız, bu konuda bir anlaşalım. Ardından düzgün bir eşya seti ile tankların bile yanınıza yaklaşmaya korkacağından emin olabilirsiniz. En başta gitmeniz gereken yer net olarak orta koridor; takın arkanıza destek oyuncusunu, gezmeye çıkın. Gerçekten de yanınızda Alistar falan varsa Draven'ın tipinden dolayı kahveden adam toplayıp kavgaya gidiyormuş hissi uyanıyor insanın içinde :)

Draven an itibarı ile bir kule katili. Minyon topluluğu ya da boşta gidecek kule gördüğünüzde durmayın, koşun. Kısa zamanda fazlasıyla altın toplayabileceğiniz, gücünüze güç katacak her şeyi değerlendirmeye alabilirsiniz (bunlar hep Draven'ın pasifi yüzünden). Bundan sonra biraz da takım savaşlarına dönmek zorundayız artık, zira çok fazla iş yapacak hale geldiniz.

DRAVEN DRAVEN DRAVEN

Takım savaşlarında Draven'ın yegâne yeteneği, Allah yarattı demeden rakiplerini rahatsız etmesi. Savaş başlamadan önce yakalanmadan karşı tarafı rahatsız etmeye özen gösterin ve o dönen baltaları tutun mümkün olduğunca. Çift balta ile oynarsanız rakiplerinize vereceğiniz hasar bir o kadar yüksek

YETENEKLER

Draven Ligi: Draven bir Dönen Balta yakaladığında ya da minyon veya yaratık öldürdüğünde izleyenlerin Hayranlığını kazanır. Rakip şampiyon katletmek, Draven'a sahip olduğu Hayranlık miktarına göre ilave altın verir.

Dönen Balta: Draven'ın bir sonraki saldırısı fiziksel hasar verir. Bu balta hedefin üzerinden havaya doğru seker. Draven baltayı havada yakalarsa, otomatik olarak bir başka Dönen Balta'yı hazırlar. Draven aynı anda iki Dönen Balta taşıyabilir.

Adrenalin Seli: Draven'ın Hareket Hızı ve Saldırı Hızı artar. Kazanılan fazladan Hareket Hızı, zaman geçtikçe azalır. Dönen Balta'yı yakalamak Adrenalin Seli'nin bekleme süresini sıfırlar.

Geri Dur: Draven baltalarını fırlatarak hedeflere fiziksel hasar verir ve onları kenara savurur. Vurulan hedefler yavaşlar.

Ölüm Pervanesi: Draven, çarptığı her hedefe fiziksel hasar veren iki devasa balta fırlatır. Ölüm Pervanesi, bir rakip şampiyonuna çarptıktan sonra yavaşça yönünü tersine döndürür ve Draven'a döner. Ayrıca Draven bu yeteneği baltalar havadayken kendisine daha çabuk dönmesi için de etkinleştirebilir. Çarptığı her ek birime daha az hasar verir ve balta ters yöne döndüğünde sıfırlanır.

ve hızlı olacaktır. Saldırı hızı da tam burada devreye giriyor. Aniden gerçekleşen bir takım savaşında arkada kalıp karşı tarafın yetenek gücü taşıyıcısını gözünüze kestirin. Büyük ihtimalle, bu kadar minyon katline ve eşya setinize bağlı olarak, üç vuruşta falan indireceksiniz :) Ardından tüm rakiplerinizi tek tek avlamaya başlayabilirsiniz. Olabildiğince ortalıkta fazla görülmeden takım savaşlarında iş yaparsanız sizin lehinize olacaktır. Vur-kaç yapmak Draven'ın yakalanmasını önleyecek, onu üzerine bir anda çökecek rakiplerinden koruyacaktır.

Draven ile rakiplerinize son vuruş yapmaktan çekinmeyin, takım arkadaşlarım kızacak falan diye düşünmenin manası yok. Pasif yeteneğiniz sayesinde altına altın demeyip Draven diyebileceğinizden ötürü rakiplerinizi dikkatli izleyin. Takım savaşlarında ulti'nizi son dakikaya kadar da bekletmenin manası yok. En yüksek hasarı ne zaman verecekseniz o zaman kullanmanız gerek. Bununla beraber ulti'nizi takım savaşlarında çok uzak noktalara atmasanız daha yararlı olur. Geri dönüşü ne kadar erken olursa rakiplerinizin bulunduğu konumdan kaçma ihtimali o kadar azalır.

Draven Ligi'ne veda etmeden önce elinizin altındaki şampiyonun hasar gücünü son bir kez hatırlatalım. Ne kadar hasar o kadar para demek sizin için. Draven ile kalın. (Ne diyorum ben ya? Kişiliğim değişti.)

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Kılıcı, *Can İksiri*

OYUN ORTASI

Savaş Çizmesi, *Statik Hançer*

ASIL EŞYALAR

Kanasusamış, *Ebedi Kılıç*

OYUN SONU

Koruyucu Melek, *Son Fısıltı*

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → E → Q → W → Q → R →
Q → W → Q → W → R → W →
W → E → E → R → E → E



ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Çarp

Sıçra

ELISE

ÖRÜMCEK KRALİÇE

BİR ÖRÜMCEK HİÇ BU KADAR GÜZEL OLMAMIŞTI!

CAN YÜREKLİ

ARTILAR

✔ Farklı oynanış seçenekleri var.
✔ Özellikle erken oyunda baskınları başarılı, hasar gücü yüksek.

EKSİLER

✘ Gerçek bir ulti yeteneği yok.

Karanlığın en derin kısımlarına ağlarını örmüş, müritlerini kandıran Örümcek Kraliçe, sinsi planlarını kuruyordu... Adalet Meydanlarının hain karakterinin bu güzelliğinin ardında yatan kötülüğü bizler şimdi fark edebiliyoruz.

League of Legends'daki bazı şampiyonları oynaması diğerlerine göre daha zor. Çift yüzlü oynanış tarzıyla Elise de alışması güç bir şampiyon. Biz bu yazımızda bu şampiyonu nasıl kullanmanız ve ormanda neler yapmanız gerektiğinden bahsedecek, sizi ona bir nebze de olsa alıştırmaya çalışacağız.

ORMANDA GEZERKEN

Elise ile oynamaya başlamadan önce bilmeniz gereken ilk şey şu: Elise'in örümcek ve insan formu arasında geçiş yapmasını sağlayan ulti'si oyunun başında açık geliyor. Örümcek halinde daha hızlı hareket edebildiğimiz için ormanda genellikle örümcek halinde gezeceğiz. Örümcek yeteneklerinin mana harcamaması da işimizi kolaylaştıracak.

Başlangıçta puan vereceğimiz ilk yetenek W yeteneği. Yanımızda gezdirdiğimiz örümcek yavrularımız ormanda bize çok yardım ediyor; hem orman canavarlarının hasarını kendi üstüne çekiyor, hem de fazladan hasar veriyor.

Tavsiyem, ormandaki yolculuğunuza kırmızı güçlendirmeden başlamanız. Hemen ardından mavi güçlendirmeye gidip onu alarak, sonra da kurtları öldürerek kendimizi üçüncü seviyeye taşıyoruz. Baskınlar için hazır sayılırız, ancak ilk önce hangi koridora gideceğimize karar vermemiz gerekiyor. Hangi koridor yardıma en çok ihtiyaç duyuyorsa, hangisine başarılı bir baskın yapma ihtimaliniz daha yüksekse ona göre bir koridor seçmeniz daha doğru olur. Kısacası nabza göre şerbet formülünü uygulamanız gerek. Kendimize hedef olarak önceden Sıçra büyüsünü kullanmış şampiyonları seçmek daha doğru olur, böylelikle herhangi bir şekilde büyülerimizden kaçmasının bir parça önüne geçmiş oluruz.

ELISE'İN E'Sİ

Elise hızlıca şekil değiştirebildiği için bu şampiyonda toplamda uygulayabileceğimiz ve harmanlayabileceğimiz altı farklı yetenek söz konusu. Hem hızlı düşünmemiz hem de ciddi bir refleks sahibi olmamız gerekiyor.

Elise'in E yetenekleri baskın anında en çok ihtiyaç duyacağımız yetenekler olacak. Bir tanesinde ağ atıp kısa zamanlı sersemletme uygularken, diğerinde bir anda havaya fırlayıp menzilimiz içindeki rakibin üzerine aniden iniyoruz.

Örümcek İnişi ile havaya yükseldiğinizde menziliniz içindeki (görünmez şampiyonlar hariç) tüm hedefler görünür hale gelir. Örneğin, Antik Golem'in ardındaki duvarın yakınında bu yeteneği kullanırsanız, duvarın etrafından dolaşmanıza gerek kalmadan Golem'in üzerine iniş yapabilirsiniz. Bu yeteneği kaçarken duvarın üstünden Sıçra atarmış gibi de kullanabilirsiniz. Elbette iniş yapabilmek için duvarın öbür tarafında bir hedef olması gerekiyor. Örümcek İnişi'nin bir diğer önemli getirisi de sizi hedef alan yeteneklerden kaçmaktır. Örneğin üstünüze doğru gelen bir Ashe okundan, hatta Karthus'un Ağıt'ından bile bu şekilde kaçınabilirsiniz.

Saldırıya geçtiğinizde rakibe maksimum hasar verebilmek için yeteneklerinizi belirli bir sırada kullanmanız gerekiyor. Mümkünse dövüşe insan formunda Q yeteneğiyle başlayın, çünkü rakibin canı ne kadar fazlaysa Nörotoksin o kadar çok hasar verir. Devamında W ile İntihar Örümceği'ni serbest bırakın ve hemen örümcek formuna geçin. Bu formda önce W'yu kullanarak saldırı hızınızı artırın. Son olarak yine örümcek formunda Q'yu kullanın. Zehirli Isırık'ı sona saklamak mantıklıdır, çünkü Nörotoksin'in tam aksine, rakibin canı ne kadar azsa o kadar çok hasar verecektir. İnsan veya örümcek halinde E yeteneklerinizi bu kombo içinde ne ara kullanacağınız tamamen sizin ve rakip şampiyonun konumuna bağlı.

Elise ile koridorlara baskına gittiğinizde skoru koridor oyuncusuna

YETENEKLER

Örümcek Sürüsü
İnsan Hali: Elise'in büyüleri rakibe isabet ettiğinde bir Örümcek Yavrusu hazırlar.
Örümcek Hali: Elise, yavrularını çağırıp yakındaki düşmanların üstüne salar.

Nörotoksin / Zehirli Isırık
İnsan Hali: Rakibin Can değeri ne kadar çoksa ona orantılı olarak hasar verir.
Örümcek Hali: Rakibe doğru atılır ve Can değeri ne kadar azsa ona orantılı olarak hasar verir.

İntihar Örümceği / Eklembacaklı İstilası
İnsan Hali: Hedefe yaklaştığında patlayan, içi zehir dolu bir örümcek yavrusu salar.
Örümcek Hali: Her saldırı, Elise'le yavrularının saldırı hızını artırıp Elise'i iyileştirir.

Koza / Örümcek İnişi
İnsan Hali: İsabet ettiği ilk rakip birimi sersemletir ve gizlenmemiş olanları açığa çıkarır.
Örümcek Hali: Elise, Yavru Örümcekleriyle beraber havaya sıçrayıp hedeflenen rakibin üstüne düşer.

Örümcek Hali
Ürkütücü bir örümceğe dönüşüp yeni yetenekler kazanır. Elise Örümcek Hali'ndeyken saldırılarına fazladan büyü hasarı eklenir; hareket hızı artar.
Elise korkunç bir örümceğe dönüşerek eklembacaklı yetenekleri kazanır.

bırakmak zorunda değilsiniz. Elise de yetenek gücüyle oyunu taşıyabilen bir şampiyon, dolayısıyla skoru sizin kazanmanız da takımınızın faydasınadır. Hem katliamı garanti altına almak, düşmanı az canla kaçırmaktan iyidir.

Koridorlara baskın yapma konusunda anlatabileceğim son şey Elise ile hangi çalıdan ya da nereden baskına gittiğinizin çok bir öneminin olmaması. Yeterince yaklaşmışsanız size her yer uygun, özellikle örümcek halinizde E yeteneğinizin menzili çok uzun.

SON SÖZLER

Savaşa hazırlık aşamasında en çok kullanacağınız yetenek İntihar Örümceği olacak. İnsan formunda W ile bu yeteneği kullanarak takım savaşına başlamadan önce rakiplerinize hasar verip avantaj elde edebilirsiniz. Bu yetenekle ilgili bilmeniz gereken önemli bir detay da savaş sisi içinde etrafındaki küçük bir alanı görünür kıldığıdır. Çalıların içini bu şekilde kontrol edebilirsiniz.

Kaçmanız ya da kovalamanız gereken durumlarda mutlaka örümcek formunda bulunun. Hem fazladan hareket hızı kazanırsınız, hem de sizi takip eden küçük örümcekler arkanızdan size doğru atılan bazı büyülerin önünü keser.

Orman rolünde Elise oynamak gerçekten hızlı refleksler ve ani kararlar verilmesini gerektiren bir tecrübeyi sizlere sunacak. Ancak yeterince pratik yaptığınız zaman gerçekten takımı nasıl sırtlayacağınızı fark edeceksiniz.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Cevheri x3
+2,01 büyü nüfuzu

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Avcı Palası, *Can İksiri x5*

OYUN ORTASI
Sihirbaz Pabuçları, *Tin Taşı*

ASIL EŞYALAR
Antik Golem'in Ruhu, *Liandry'in Eziyeti*

OYUN SONU
Cehennem Asası, *Randuin'in Alâmeti*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Çarp

Sıçra

EVELYNN

DUL BIRAKAN

BİRİ SUİKAST MI DEDİ?

CAN YÜREKLİ

ARTILAR

- ✓ Hareket hızı yüksek, kolayca kaçıp kovalıyor.
- ✓ Görünmezlik özelliği var.
- ✓ Hem saldırı hem yetenek gücü üzerine farklı gelişim seçenekleri var.

EKSİLER

- ✗ Savunması çok zayıf.
- ✗ Baskınlarda kullanabileceği bir yavaşlatma/sersemletme yeteneği yok.

Karanlığın içinden çıkan ve tek bildiği şey öldürmek olan bir kadın düşünün... İşte onun adı Evelynn.

Vampirlik lanetinin sadece küçük bir kısmına maruz kalmış (dolayısıyla güneşe çıkabilen) bu şampiyon, Valoran'ın en yetenekli suikastçısı. Bir maç sırasında en çok dikkat edilmesi gereken şampiyonlardan biri. Maazallah arkanızı döndüğünüzde sırtınızdan yaşam enerjinizi çekebilir...

ORMAN BİZİM İŞİMİZ

Evelynn'i alışılagelmiş şampiyonlardan farklı kılan bir özelliği var: Altı saniye boyunca savaştan ayrı kaldığı takdirde görünmez oluyor. Görünmez olduktan sonra ise ancak yakınındaki Görüş Totemleri, savunma kuleleri ve diğer şampiyonlar tarafından görülebiliyor. Diğer bir deyişle normal totemlerin ve düşman minyonların yanından fark edilmeden yürüyüp geçebiliyor.

Böyle sinsi bir şampiyon için elbette ki en ideal rol ormancılık. Evelynn ile oyunun başından itibaren harita boyunca dolaşacak, koridorlara baskına gidip düşmanları hazırlıksız yakalayacağız.

Evelynn hem saldırı hem de yetenek gücünden beslenen bir şampiyon. Pasif yeteneği sayesinde manası da hızlı yenilendiği için ormandaki rotanıza Antik Golem'den başlamak zorunda değilsiniz. Önce mavi güçlendirmeyi mi yoksa kırmızıyı mı alacağınıza ilk olarak hangi koridora baskına gitmek istediğinize göre karar verebilirsiniz. Eğer erkenden baskına gidecekseniz ormandaki diğer canavarları es geçip sadece güçlendirmeleri alın ve koridora doğru yola düşün.

Ormanda avlanırken konumunuzu düzgün ayarlarsanız canavar kamplarını daha hızlı temizlersiniz. Nefretin Çivileri yeteneği yolunun üstündeki tüm hedeflere hasar verir. Öncelikli hedefinizi biraz geriye çekip diğerlerini ardına dizerseniz, yeteneği kullandığınızda hepsi birden hasar alacaktır. Unutmayın ki bu yeteneğin hem bekleme süresi hem de mana ihtiyacı düşüktür, ama art arda sürekli kullandığınızda manasız kalabilirsiniz. Eğer orta koridordaki takım arkadaşınız mana kullanmıyorsa veya manasını iyi idare ediyorsa, ikinci ve sonraki mavi güçlendirmeleri de sizin almanız faydalı olacaktır.

BASKINLAR HAKKINDA

Evelynn'in bir dezavantajı oyunun başlarında rakiplerini yavaşlatan ya da sersemleten herhangi bir yeteneğinin olmaması. Neyse ki kırmızı güçlendirmenin yavaşlatma etkisi var ve Evelynn de Karanlık Cinnet yeteneği sayesinde kaçan rakipleri kovalamak konusunda çok başarılı. Uygun konumda yakaladığınız rakiplere epey acı çektirecek, öldürmeseniz de süründüreceksiniz. Bu da koridordaki dost şampiyonların üstünlük sağlaması yönünde büyük bir artı.

Baskına gittiğiniz koridorlarda 6. seviye öncesinde savaşı siz başlatmayın, sonradan müdahil olun ki görünmez olarak yaklaşmanızdan faydalanıp rakipleri hazırlıksız yakalayın. Özellikle üst koridora rakip şampiyonun canı tam iken gitmeyin. Üst koridor şampiyonları diğerlerine göre daha dayanıklıdır, alt koridordaki nişancılara benzemez. Örneğin Nasus, Renekton gibi şampiyonlara karşı oynuyorsanız öldürmesi vakit alır. Bırakın, önce üst koridor oyuncunuz onu biraz rahatsız etsin ve canını azaltsın. Sizin rolünüz kimseye gözükmeden koridora ulaşmak ve en beklenmedik anda ortaya çıkıp işi bitirmek olmalı.

Oyunda bir Evelynn olduğunu bilen takımlar sizin baskın yolunuza Görüş Totemi dikerek önlem almaya çalışacaktır. Bu konuda koridor oyuncularından yardım isteyin. Sizin için ya bu totemleri temizlesinler, ya da en azından totemin nerede olduğunu haber verip başka bir yoldan baskına gelmeniz için sizi uyarsınlar.

Koridorlar hakkında bu kadar konuşmuşken karşı tarafın ormanı için ne diyeceğiz? Sevgili okur; vurdukça hızlanan, hızlandıkça hırçınlaşan bir şampiyon parmaklarının ucunda. Üstelik görünmez de olabiliyorsun. Yapman gereken basit: Karşı takımın ormancısının hareketlerini iyi takip et ki o ormanını boşalttığı an oraya

YETENEKLER

Gölge Yolu: Evelynn çatışma dışında görünmez olduğunda sadece yakındaki rakip şampiyonlar tarafından veya gerçek görüş aracılığıyla görülebilir. Görünmez haldeyken, Manası hızla yenilenir.

Nefretin Çivileri: Evelynn'in fırlattığı çiviler, rakibi delip geçerek yoluna çıkan tüm rakiplere büyü hasarı verir.Nefretin Çivilerinin önceliği, Evelynn'in son saldırdığı rakiptir.

Karanlık Cinnet: Evelynn büyüleriyle rakip şampiyonlara vurduğunda, Hareket Hızı pasif olarak artar. Yeteneği etkinleştirdiğinde, Evelynn üzerindeki yavaşlatma etkilerinden kurtulur ve kısa süreliğine büyük oranda Hareket Hızı takviyesi kazanır.

Tarumar: Evelynn hedefine iki kez saldırarak her bir vuruşta fiziksel hasar verir. Ardından kısa süreliğine Saldırı Hızı kazanır.

Azabın Kucağı: Evelynn hedef bölgedeki tüm rakipleri mıhlayarak, o anki Canlarının %15/20/25 (+1% Yetenek Gücü) kadarını büyü hasarı olarak verir ve Hareket Hızlarını 2 saniyeliğine %30/50/70 azaltır. Evelynn rakiplerin acısını sömürerek, isabet alan her rakip şampiyon için 150/225/300 can kalkanı elde eder. Kalkan 6 saniyeye kadar dayanır.

sen gidebilesin. Evelynn hızlı hareket edebilen bir şampiyon ve ara sıra bu hızdan faydalanıp karşı takımın ormanındaki canavarları çalarsak hem daha fazla altın kazanırız, hem de rakip ormancının geride kalmasına neden oluruz.

TAKIM SAVAŞLARI

Bildiğiniz ya da şimdi öğreneceğiniz üzere Evelynn'in ulti'sini ne kadar çok sayıda düşmana isabet ettirirseniz o kadar güçlü bir kalkan elde edersiniz. Oyunun sonlarında beş kişiye birden tutturduğunuz bir Azabın Kucağı size tam 1500'lük bir kalkan kazandırır. Diğer yandan bu yetenek üzerinde kullandığınız şampiyonların o anki canı ne kadar fazlaysa o kadar hasar verir, dolayısıyla bu yeteneği takım savaşlarının en başında kullanmak faydanızadır. Yüzde değeri üzerinden hasar verdiği için az canlı rakiplere karşı kullanmak neredeyse hiçbir işe yaramaz.

Eğer saldırı/yetenek gücü üzerine eğildiyseniz ve hasarınız yüksekse, görünmezliğinizden faydalanıp, takımından ayrı düşen şampiyonları, özellikle de dayanıksız taşıyıcıları avlamaya bakın. Birini katlettikten sonra beşe dört başlatacağınız bir takım savaşı büyük olasılıkla sizin zaferinizle sonuçlanacaktır.

Bu güzel ama tehlikeli kadın için söyleyebileceklerimiz şimdilik bu kadar. Sihirdar Vadisi'nde olduğu kadar diğer haritalarda da çok can yakan Evelynn, League of Legends'da kesinlikle tecrübe edilmesi ve uzun soluklu oynanması gereken bir şampiyon.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Cevheri x3
+2,01 büyü nüfuzu

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Avcı Palası, *Can İksiri x5*

OYUN ORTASI

Tin Taşı, *Gezgin Çizmesi*

ASIL EŞYALAR

Hayalet İfritin Ruhu, *Rylai'nin Kristal Asası*, *Liandry'nin Eziyeti*

OYUN SONU

Rabadon'un Şapkası, *Ölümateşi Pençesi*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra

FIZZ

DALGALARIN DÜMENCİSİ

BAŞ BELASI MI, BAŞ TACI MI?

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR
- ✔ Hasar gücü yüksek.
- ✔ Gelen saldırılardan kolayca kaçabiliyor.
- ✔ Hareketli ve hızlı.

EKSİLER
- ✘ Oynaması zor.
- ✘ Savunma gücü zayıf. Buna rağmen yakından dövüşmesi gerekiyor.

Yıllar yıllar önce sualtında yaşayan bir ırk, bir dağın altında gizli bir şehir inşa etti. Düşmanları vardı ama kalenin savunması o kadar iyiydi ki geçilemiyordu. Burada yaşayanların keyfiyse yerindeydi. Şampiyonumuz Fizz bu rahatlığı hiç sevmiyordu. Hep bir yolunu bulup şehirden kaçıyor, kendini maceranın kucağında buluyordu. Bir gün Fizz, yine bir maceradan döndüğünde şehir bomboş kalmıştı. Bulduğu bir zıpkını yanına alıp yeni yaşam alanları aramak üzere yola koyuldu. Sonunda Bilgewater Limanı'na geldi ve yaramazlığıyla, burada yaşayan halkın kısa sürede baş belası oldu. Tam da denize dönüp yeni yerler aramaya başlayacakken, bir ejder-köpekbalığının limana saldırdığını gördü. Fizz, hemen müdahale ederek köpekbalığını alt etmeyi başardı. Bilgewater halkının sevgisini kazanıp, League of Legends'a katıldı.

Oyun içerisinde en yaramaz, en sinir bozucu, en sinirlendiren şampiyon kim deseler, cevap hiç kuşkusuz Fizz. Kullandığı yetenekler yüzünden mi, rakiplerini hemen alt etmesinden mi bilinmez ama böyle. Yetenekleri gayet iyi hasar veriyor. İlk seviyelerde siz siz olun Fizz ile pek temasa geçmeyin. Uzaktan uzaktan minyon katledin, hafif rahatsız edip baskını bekleyin. Bu gelen baskından mutlaka skor almaya çalışın.

Tabii bütün bunlar Fizz rakip ise geçerli. Fizz ile oynuyorsanız büyük bir risk unsurusunuz! Deniztaşı Zıpkın ve Zıpkın Saldırısı yetenekleriniz skor almanıza yetecek ve artacak. İlk seviyelerde mana sıkıntısı çekebilirsiniz ama Deniztaşı Zıpkın yeteneğizle bunun da üstesinden gelebilirsiniz. Çünkü normal saldırılarınız da yeterince minyon katletmenize yetecektir.

AH BU YETENEKLER

Pasif yeteneği ile Fizz, kendini diğer orta koridor şampiyonlarından biraz olsun ayırıyor. Çevik Dövüşçü ile birimlerin içerisinden geçmeniz sağlanırken, normal saldırılardan gelen hasar da azalıyor.

Oyun içerisinde en fazla kullanacağınız yetenek ise Zıpkın Saldırısı. Bu yetenek ile birlikte, rakibin üzerine doğru atılarak, içinden geçip hasar veriyorsunuz. Vur-kaç yapmak için ideal. Önce bu yetenekle rakibe saldırın, sonra hiç vakit kaybetmeden Oyunbaz/Düzenbaz ile geri kaçın. Oyunbaz sizi hedef alınamaz hale getirdiği için düşman şampiyon karşı saldırıya geçtiğinde size dokunamayacak.

Verdiğiniz hasarların yüksek olmasını Deniztaşı Zıpkın yeteneğinize borçlusunuz. Bu yetenekle elinizdeki zıpkını parlatıp rakibe Zıpkın Saldırısı veya normal vuruş yaptığınızda rakibiniz üzerinde bir yara açmış oluyorsunuz. Bu yeteneğinizi sık sık kullanın, hatta ne zaman Zıpkın Saldırısı yapacak olursanız mutlaka bu yeteneğinizi aktif edin. İlk seviyelerde orta koridorda skor almanız an meselesi (karşınızdaki rakibe bağlı olarak değişir bu tabii). Artı olarak bu yetenek ile minyon katletmek de kolay. Konsantre olun!

Oyunbaz/Düzenbaz yeteneği sizi birçok zorlu durumdan kurtaracak. Çünkü bu yeteneğiniz ile kısa süreliğine hedef alınamaz hale geliyorsunuz. Karşı takımda Karthus, Brand, Caitlyn varsa bu yetenek ile onların ulti'lerinden kaçabilirsiniz. Yine bu yetenek ile bazı duvarların üzerinden atlayabilirsiniz; hem kaçarken hem kovalarken çok faydalıdır. Grup halindeki minyonları da üzerlerine atlayarak çabucak katledebilirsiniz. Erkenden gelen baskınları önlemek için Oyunbaz/Düzenbaz yeteneğinize başvurun ama sırf bu yetenek var diyerek Totem koymayı ihmal etmeyin.

Takım savaşlarında Fizz pek aktif değil. Bir hedef belirleyip onu eritebilir ama yüksek toplu hasar vermesi söz konusu değil. Bu noktada ise yine bireysel saldırı yapan ama çevresinde kalanları da yavaşlatan Denizin Dişleri yeteneğiniz söz konusu. Belirli bir alana atılan sihirli balığa yakalanan rakibe bir süre sonra saldıran köpekbalığı yüksek hasar veriyor. Bu yetene-

YETENEKLER

Çevik Dövüşçü: Bu pasif yetenek ile Fizz, birimlerin içinden geçer ve normal saldırılardan daha az hasar alır.

Zıpkın Saldırısı: Fizz, rakibinin içinden geçerek ona yüksek hasar verir.

Deniztaşı Zıpkın: Fizz, zıpkını ile rakiplerinde ağır yaralar açar ve bu yaralar bir süre için iyileştirme ve yenileme etkilerini azaltır.

Oyunbaz / Düzenbaz: Fizz, zıpkınının üzerinde durarak, hedef alınamaz bir hale gelir. Tekrar bu yeteneği kullandığında ise düştüğü yerde bulunan rakiplere hasar verir.

Denizin Dişleri: Fizz, belirtilen bir alana sihirli balık yollar. Bu balık, yakalanan rakiplerin üzerine yapışır ve bir süre sonra köpekbalığı rakibe zarar verir.



ği çeşitli fonksiyonlar ile kullanmanız mümkün. Mesela arkadaşınızın başı belada ve yardıma ihtiyacı var, hemen bu yeteneği kullanarak sihirli balığı o yöne doğru fırlatın, rakip takıldığı zaman hem yavaşlayacak, hem de hasar alacak. Böylece arkadaşınızın canını kurtarmış olabilirsiniz.

İYİ BİR FİZZ DÜŞMAN BAŞINA

Oyun esnasında Fizz kasılmış ise, o oyunun dönmesi zorlaşır. Hem yetenekleri çok vuruyor hem de bekleme süreleri kısa. Alacağınız eşyalar ile bu süreleri iyice kısaltabilirsiniz. İlk seviyelerde koridoru domine etmek istiyorsanız Doran'ın Yüzüğü ile başlayın.

Eşya demişken, Fizz'e de biraz savunma gerekiyor. Bunun için mutlaka bir Zhonya'nın Kumsaati'ne ihtiyacınız var. Bu eşyayı şöyle kullanabilirsiniz: Zor durumda kaldınız ve Oyunbaz/Düzenbaz yeteneğinizi kullandınız, hasar almadınız. Hemen arkasından açtığınız Zhonya ile hayatta kalma olasılığınız daha da artacak, üstelik bu sırada yetenekleriniz de tekrar kullanılabilir hale gelecektir.Oyun sırasında saldırmayı seçtiğiniz rakip her kimse ki, mümkün olduğunca nişancıyı hedef alın, şu komboyu kullanın: İlk önce Deniztaşı Zıpkın'ı etkinleştirin, daha sonra Zıpkın Saldırısı ile rakibe hasar verin, hemen arkasından Oyunbaz/Düzenbaz yeteneğiniz ile oradan uzaklaşın, veya yakınlaşın.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Yüzüğü, *Can İksiri x2*

OYUN ORTASI

Sihirbaz Pabuçları, *Pırıltı*

ASIL EŞYALAR

Lich Boğan, *Hiçlik Değneği*

OYUN SONU

Zhonya'nın Kumsaati, *Rabadon'un Şapkası*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra

GRAGAS

KAVGACI AYYAŞ

SARHOŞ VE ÖFKELİ

BERK ÇAĞATAY ALBAYRAK

ARTILAR

- ✓ İnanılmaz hasar potansiyeli var.
- ✓ Kolayca minyon katledebiliyor.
- ✓ Takım savaşları için çok tehlikeli alan etkilerine sahip.

EKSİLER

- ✗ Yakın dövüş savaşcısı olması nedeniyle rakibinden fazla hasar alabiliyor.
- ✗ Yeteneklerinin tamamı isabet gerektiriyor.
- ✗ Ulti'sinin yanlış kullanımı takım savaşlarının kaybedilmesine yol açabiliyor.

Sokakta karşılaşsak muhtemelen koşarak olay yerinden uzaklaşacağımız bir tipi olsa da, bu şişman adam binlerce League of Legends severin kalbinde taht kurmuş bir şampiyon. Sebebi ise bu şişman adamın sarhoşluğun etkisiyle gücünün muazzam boyutlara çıkıyor olması. Hatta o kadar ki şampiyon defalarca nerf yedi ve yemeye de devam ediyor.

Gragas'ın hayat hikâyesi bir hayli ilginç. Gragas içkilere karşı o kadar bağışıklık kazanmış olacak ki litrelerce içse de sarhoş olamaz hale gelmiş ve bu durum Gragas'ı çok rahatsız etmeye başlamış. Bu rahatsızlık onu sonunda kendi içkisini yapma yolunda Freljord'a kadar getirmiş. Burada, yapmış olduğu yeni içkiyi insanlara sunmak üzere gittiği bir barda başlayan dillere destan bir kavganın sonucunda Freljord'un kabileleri arasında dostluk bağları kurulmuş ve Gragas burada kahraman olarak görülmeye başlanmış.

"BİRA FIÇISINDA BALIK OLSAM..."

Gragas, özellikleri bakımından yetenek gücü taşıyıcısı olan bir yakın dövüş şampiyonu. Yakın dövüşçü olmasına karşın yeteneklerinden elde ettiği can doldurma özelliği onun bu dezavantajını büyük ölçüde ortadan kaldırıyor. Gragas'a bu özelliğini kazandıransa pasif yeteneği olan İçelim Güzelleşelim. Gragas bunun sayesinde her yetenek kullandığı zaman içkisinden bir yudum alarak azami can değerinin yüzde 4'ünü geri kazanıyor. Bu da demek oluyor ki oyunun başında henüz 6. seviyede olan bir Gragas, her yetenek kullanımında yaklaşık olarak 40 can geri kazanabiliyor.

"PARTİ BAŞLASIN"

Gragas'ın Q yeteneği Fıçı Yuvarla. Adından da anlaşılacağı üzere Gragas bu yeteneği aracılığıyla hedeflenen noktaya patladığında rakibe hasar veren bir fıçı yolluyor. Bu fıçı patlamadan 4 saniye boyunca orada durabiliyor ve bu sürenin sonunda patlıyor veya Q yeteneğinin tekrar aktif edilmesiyle istenildiği zaman patlatılabiliyor. Bu yetenek Gragas'ın ana hasar kaynağını oluşturuyor. Bu yeteneğin rakip şampiyona zor anlar yaşatması dışında bir diğer önemli noktası ise düşman minyon dalgalarını kolaylıkla temizleyebilmesini sağlaması. Gragas'ın fıçılarının işlevi saymakla bitmiyor: bir başka önemli özelliği ise fıçıların düşman şampiyona hasar vermesi durumunda düşman şampiyonunu yavaşlatıyor olması. Sizlere bu noktada önemli tavsiyem, Q ile düşman minyon dalgalarını temizlerken koridorunuzu ne kadar ittirdiğinize dikkat etmeniz, şayet fazla ittirirseniz düşman ormancısı için güzel bir hedef haline gelebilirsiniz.

Gragas'ın W yeteneği olan Ayyaş Hiddeti, Gragas'ın içkisinden yudumlayarak bir sonraki saldırısı için fazladan hasar kazanmasına ve düşmandan alacağı hasarların azalmasına sebebiyet veriyor. Bu yeteneği takım savaşına girmeden önce veya koridor aşamasında düşman şampiyon ile temasa girmeden önce kullanmanız sizin için büyük fayda sağlayacaktır.

Bir sonraki yeteneğimiz olan E yeteneği Vücut Darbesi, Gragas'ın hedeflenen yere doğru hücum etmesini sağlayarak hedefteki bütün düşmanlara hasar vermesini ve onları sersemletmesini sağlar. Sersemletmenin yanında en önemli özelliğiyse kolaylıkla duvarlardan geçebilmenizi, rakipten kaçabilmenizi veya onlarla aranızdaki mesafeyi kapatmanızı sağlayan bir mekanizmaya sahip olması. Özellikle sıçra yeteneğiyle birlikte kullanıldığında çok uzun gözüken mesafeleri bile kapatabilirsiniz.

Ve geldik Gragas'ın efsanevi ulti'si olan Patlayan Fıçı'ya. Gragas ulti'si ile fıçısını hedeflenen alana yollar, bu alandaki düşmanlara hasar verir ve geriye doğru savurur. Gragas'ın ultisi diğer yeteneklerinden gelen hasar ile birleştiğinde rakip şampiyon veya şampiyonları birkaç saniye içinde eritebilecek bir hasar ortaya çıkarır.

YETENEKLER

İçelim Güzelleşelim: Gragas yetenek kullandığında azami can değerinin %4'ünü geri kazanır.

Fıçı Yuvarla: Gragas fıçısını belli bir yere yuvarlar; fıçı etkinleştirilerek patlatılabileceği gibi, 4 saniye sonra kendi kendine de patlayabilir. Patlamaya maruz kalan rakiplerin Hareket Hızı azalır.

Ayyaş Hiddeti: Gragas bir sonraki normal saldırısında fazladan hasar verirken, aldığı hasar azalır.

Vücut Darbesi: Gragas karşılaştığı ilk birime çarpar ve yakındaki bütün birimlere hasar verir ve onları sersemletir.

Patlayan Fıçı: Gragas fıçısını belli bir alana savurur. Fıçının patlama alanı içinde kalan rakiplere hasar vererek onları geri savurur.

İLERİ SEVİYE GRAGAS

Gragas'ın basitçe neler yapabileceğini öğrendiğimize göre artık daha detaylı püf noktalarına geçebiliriz. Gragas ile oyunun başında mümkün olduğunca minyon kesmeye odaklanın. Menzilli bir şampiyon olmadığınız için rakip şampiyonlardan gelecek olan hasarları pasif yeteneğiniz ve W yeteneğinizden gelen özellikler ile azaltmaya çalışın. Daha önce belirttiğimiz gibi çarpışmaya girmeden önce mutlaka W yeteneğinizi kullanın.

3. seviye'ye ulaştığınız zaman artık rakibe saldırabilecek potansiyele sahipsiniz demektir. Bu noktada uygulayabileceğiniz ilk kombo, E-Q kombosu olacak. Rakibin üstüne doğru E yeteneğiniz ile hücum etmeden hemen önce Q yeteneğinizi kullanırsanız rakibin bu saldırıyı bertaraf etmesini büyük oranda engellersiniz ve rakibe güzel bir hasar verirsiniz.

Ulti yeteneğinizi açtığınız zaman çok dikkat etmeniz gereken bir nokta var: Gragas'ın ulti'sini eğer düşmanın tam arkasına atarsanız düşman, patlamanın etkisiyle sizin önünüze doğru fırlar veya tam önüne atarsanız düşmanı uzağa fırlatırsınız. Gragas oynayanların birçoğunun yaptığı hataya düşmeniz ve ulti'yi yanlış şekilde atmanız sizin veya daha kötüsü arkadaşlarınızın ölümüne bile sebebiyet verebilir veya aynı şekilde düşmanınızın kaçmasına da sebep olabilirsiniz.

Ulti yeteneğini açmanız ile birlikte yeni kombolar da yapabileceksiniz. Ulti'yi atmadan hemen önce patlama noktasına Q yeteneğinizden gelen fıçıyı atıp, üstüne ulti'nizi kullanırsanız rakibe büyük bir hasar verirsiniz. Veya ulti yeteneğiniz ile rakip düşmanı üstünüze doğru fırlatıp tam o sırada Vücut Darbesi'ni kullanırsanız rakibi hem dibinize getirip hem de sersemletirsiniz. Bir de hemen ardından Q yeteneğini kullanırsanız rakibinizin ölmesi veya çok kritik bir cana sahip olması işten bile değil.

Son olarak takım savaşlarından bahsedelim. Savaş başlatmak için doğru zamanda doğru yere atacağınız bir ulti ile rakibin saldırı veya yetenek gücü taşıyıcılarının çok zor durumda kalmasına ve takımınız tarafından çabucak katledilmesini sağlayabilirsiniz. Aynı şekilde takımınızdan uzak tutmak istediğiniz şampiyonları uzaklara fırlatabilirsiniz.

Artık hazır olduğunuza göre top (ya da fıçı) sizde. İyi oyunlar.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Yüzüğü, *Can İksiri x2*

ASIL EŞYALAR

Sihirbaz Pabuçları, *Athene'nin Lanetli Kadehi*

OYUN ORTASI

Lich Boğan, *Rabadon'un Şapkası*

OYUN SONU

Hiçlik Değneği, *Zhonya'nın Kum Saati*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





IRELIA

BIÇAKLARIN İRADESİ

IONIA'NIN GURURU

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR
- ✓ Hareket kabiliyeti yüksek.
- ✓ Kısa sürede yüksek hasar verebiliyor.
- ✓ Oyun ilerledikçe iyice güçleniyor.

EKSİLER
- ✗ İlk seviyelerde baskınlara karşı zayıf.
- ✗ İlk seviyelerde savunma gücü düşük.
- ✗ Ulti yeteneği biraz uğraş gerektiriyor.

Usta Lito, gelmiş geçmiş en iyi kılıç ustalarından biriydi. En büyük özelliği ise kılıçların onun elinde can bulmasıydı. Günün birinde Usta Lito geçirdiği ciddi bir hastalığı atlatamadı ve hayatını kaybetti, geride oğlu Zelos ve kızı Irelia'yı bırakarak. Zelos, Ionia'yı Noxus işgaline karşı korumak için yola koyulmuştu. Zelos geri dönene kadar evi korumaksa Irelia'nın göreviydi.

Demacia'dan destek almasına rağmen yapılan savaşı Ionia kaybetmiş ve halkı teslim olmuştu. Ancak, Irelia babasının bıraktığı silahı alarak yeni bir direniş başlattı. Kargaşanın, tozun dumanın içerisinde Noxus kara büyüleri ile lanetlenen Irelia, ölmek üzereydi. Onu ölümden kurtaran ise Soraka oldu. Kendine geldiğinde, babasının bırakmış olduğu kılıç hiç kimsenin etkisinde kalmadan hareket ediyor, Irelia'nın etrafında dönüyordu!

Savaşın ön saflarına doğru yol alan Irelia ve birlikleri, Noxus'u geri püskürtmeyi başardı ve Irelia daha sonra Adalet Meydanlarındaki yerini aldı. Bu esnada Irelia, iki güçlü düşman kazanmıştı. Singed ve Syndra, Irelia'nın ezeli düşmanları olmuştu.

ZAFER SİZİN ELİNİZDE!

Kimi zaman ormancılık rolünde görsek de Irelia'nın asıl yeri üst koridordur. Irelia oynarken birçok alternatifiniz olabilir. Yeri geldiğinde dayanıklı bir dövüşçü, yeri geldiğinde ise yüksek hasar veren bir suikastçı olabilirsiniz.

Irelia, sahip olduğu Ionia Coşkusu yeteneği ile bütün engelleme etki sürelerini yanındaki rakip şampiyonlara oranla azaltır. Yanınızda bir düşman şampiyon varken %10, iki şampiyon varken %25, üç şampiyon varken ise %40 oranında bir azaltma söz konusu. Engelleme derken sersemletme, yavaşlatma, vb. etkileri kast ediyoruz.

Minyon katletmek, destek rolü hariç tüm oyuncular için çok önemli bir konu. Irelia'da ise en çok seveceğiniz ve oyun içinde en fazla kullanacağınız yetenek hiç kuşkusuz, Uçarbıçak olacak. Bu yetenek ile seçtiğiniz hedefe doğru sıçrayarak hasar veriyorsunuz. Sıçradığınız hedef öldürülürse yeteneğin bekleme süresi sıfırlanır ve 35 mana geri kazanırsınız. Bu yetenek ile minyon katletmek çok zevkli oluyor, bir oraya bir buraya sıçrayıp duruyorsunuz. Bir minyona normal saldırı yaptıktan sonra azıcık canı kalırsa hemen üzerinde Uçarbıçak kullanın, son vuruşu kaçırmayın. Irelia'nın bu özelliği ona kule altında da kolaylıkla minyon kesme imkanı sağlıyor.



Irelia eğer ihtiyaç duyduğu eşyaları alalabilirse korkutucu bir şampiyon haline gelir. Bu eşyalar yetmezmiş gibi Hilten Stili yeteneği ile yapmış olduğu normal saldırılardan can yenilemesi kazanır. Bu yeteneği aktif ettiğinde ise rakiplere gerçek hasar verir. Bu yeteneğinizi mümkün olduğunca Uçarbıçak yeteneğinizi kullanmadan önce aktif edin. İlk önce W sonra Q kısacası. Erkenden yüksek hasarlar sizlerle!

Denge Saldırısı yeteneğinizle seçilen hedefe hasar vermekle kalmayıp onu belli bir miktar da yavaşlatabilirsiniz. Oldu ki rakibin can yüzdesi sizden yüksek ise bu yetenek, rakibi yavaşlatmak yerine onu sersemletir. Bu yeteneğe usta oyuncuların yaptığı yayınlarda denk gelirseniz özellikle dikkat edin. Can değeriniz düşükken sizi ölümden nasıl kurtardığına şahit olacaksınız.

Irelia'nın babasından hatıra kalan

YETENEKLER

Ionia Coşkusu: Bütün engelleme etkilerinin süresini, yakındaki her bir rakip şampiyon için azaltır.
1 Şampiyon: %10
2 Şampiyon: %25
3 Şampiyon: %40

Uçarbıçak: Irelia hedefine vurmak için ileri atılır. Uçarbıçak hedefi öldürürse, bekleme süresi sıfırlanır ve 35 Mana geri kazandırır.

Hiten Stili: Irelia'nın Hiten sanatındaki yeteneği ona fiziksel saldırılarıyla can yenilenmesi kazandırır. Hiten Stili etkinleştirdiğinde, can yenilenmesi artar ve normal saldırıları gerçek hasar verir.

Denge Saldırısı: Irelia'nın saldırısı dengeyi yakalayarak, hedefe hasar verir ve yavaşlamasını sağlar. Ama hedefin Can yüzdesi Irelia'nınkinden yüksekse, onun yerine darbe hedefi sersemletir.

Hayalet Bıçaklar: Irelia, çağırdığı 4 ruh bıçağını fırlatır; bıçaklar fiziksel hasar verir ve deşip geçtikleri hedeflerden can sömürür.

kılıçları unutmadınız değil mi? Hayalet Bıçaklar yeteneğimiz ile dört adet ruh bıçağı emrimize giriyor. Bu yetenek ile hasar alan rakiplerden Irelia belli bir miktarda can sömürür. Bu yeteneğinizi "dört bıçak var, birini kullanayım, kalanlar dursun" diyemiyorsunuz, herhangi bir birikme söz konusu değil. Bir kere bastığınızda uygun aralıklarla dört bıçağı da kullanmanız gerekiyor. Bıçakların gidiş yönü ise imlecinizin olduğu yere doğru, aman dikkat.

OYUN ESNASINDA YÜKSEK HASAR!

Bu yetenekler ile vereceğiniz hasarın boyutu bir hayli yüksek. Oyunun ilerleyen safhalarında alacağınız zırh ve can eşyaları ile birlikte gelen artılar sayesinde çok tehlikeli bir hal alacaksınız. Ama bunun için her şeyden önce bolca minyon katletmek gerekiyor. Mümkün olduğunca çok sayıda minyon katledin.

Yeteneklerinizi kullanın. İlk seviyelerde biraz mana sıkıntısı çekebilirsiniz ama alacağınız bir Pırıltı eşyası sayesinde bunun üstesinden geleceksiniz. Belirttiğimiz gibi Uçarbıçak yeteneğiniz ile minyon katletmek çok eğlenceli oluyor, deneyin :)

Oyun sırasında ilk başta Doran'ın Kalkanı sayesinde canınızı yükseltin, çünkü ilk seviyelerde biraz zayıf kalıyorsunuz. Karşınıza Riven gibi bir şampiyon geldiğinde zorlanabilirsiniz, bizden söylemesi.

İlerleyen aşamalarda mutlaka can çalma eşyaları ile birlikte saldırı hızı sağlamanız gerekiyor. Hilten Stili yeteneğimizin pasif özelliği neydi? Evet, her normal saldırı başına can yenilemesi. Bu nedenle saldırı hızı önemli. Diğer alacağınız eşyalarda ise hasar vermek için sadece Üçlü Kuvvet bile kendi başına yetecektir. Bu nedenle savunma eşyaları kasmanız hem size hem de takımınıza yararlı olacaktır.

Kısa sürede yüksek hasar verebilmek için biraz hızlı davranmanız gerekiyor. Seçilen hedefe Q yeteneğinizi kullanmadan önce W yeteneğinizi aktif edin ve hedefin yanına vardığınız anda E yeteneğinizi kullanın. Kısaca W-Q-E diyebiliriz.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Hızı Cevheri x3
+%3.4 saldırı hızı

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Kalkanı, *Can İksiri x2*

OYUN ORTASI
Ağırkan, *Merkür'ün Adımları*

ASIL EŞYALAR
Üçlü Kuvvet, *Mahvolmuş Kralın Kılıcı*

OYUN SONU
Ruh Gömleği, *Koruyucu Melek*, *Randuin'in Alâmeti*

YETENEK YÜKSELTMELERİ

W → Q → W → W → W → R →
W → Q → W → Q → R → Q →
Q → E → E → R → E → E



JINX

DELİFİŞEK

AY ÇOK HEYECANLI!

BERK ÇAĞATAY ALBAYRAK

ARTILAR

- ✓ Saldırı hızı iyi ve minyonları hızla katledebiliyor.
- ✓ Ulti'si doğru kullanıldığında çok yüksek hasar veriyor.

EKSİLER

- ✗ Kaçış yeteneği yok.
- ✗ Oyunun erken seviyelerinde mana sıkıntısı çekebiliyor.

Deli dolu kişiliği ve bol keseden harcadığı cephanesiyle Jinx, rakiplerinizin canına okuyacak bir nişancıdır. Üstünde taşıdığı değişik silahlarla karşı şampiyonlara ve yaratıklara inanılmaz hasarlar veren Jinx, saldırı gücü taşıyıcısı rolünü üstlenmiştir.

Jinx'in en nefret ettiği şey can sıkıntısıdır. Bu yüzden Jinx, koridorunda ve oyunun genelinde saldırganlık düzeyi üst seviyede olup sürekli çatışmalara girmeyi tercih eden bir şampiyonumuzdur.

"Bir saniye, dediklerine önem vermeyi deneyeyim... Aaa, tüh, hiç kalmamış!"

Jinx'in pasif yeteneği yakın zamanda saldırdığı bir şampiyon veya kule katledilir veya yıkılırsa, Jinx büyük miktarda hız takviyesi kazanır. Bu yüzden bu yeteneğinin adı "Ay Çok Heyecanlı!" olmuştur.

Jinx'in sıradaki yeteneği ise sahip olduğu farklı silahları kullanabilme yeteneğidir. Dan Dan seçildiğinde artan saldırı hızıyla rakiplere seri bir şekilde vurarak avantajlı duruma geçer. Kılçık Roketatar seçildiği zaman ise menzili artar, yanındaki rakiplere sekerek hasar verir ve böylece kolayca dürtme imkanı sağlar. Ama dikkat; roketatar kullanılırken mana yediği için sürekli kullanılmamalıdır.

Jinx gönderdiği "Cızzt!" elektrik atışı ile isabet ettiği ilk rakibin hasar görmesine, yavaşlamasına ve kısa bir süre görünmesine sebep olur. Uzaktan dürtmek ve çalıların içini kontrol etmek için idealdir.

Jinx'in önemli silahlarından biri de patlangaçları. Bu patlangaçlar bir hat üzerinde birkaç saniye sonra patlayarak yakındaki rakipleri ateşe verir. Eğer rakip şampiyonlar üstüne basarsa bir süreliğine yere sabitlenir. Patlangaçları rakiplerinizin kaçış yönünde, önüne gelecek şekilde yerleştirirseniz, rakibi yakalamanız an meselesi!

Jinx'in en güçlü silahı olan Manyak Güçlü Ölüm Roketi yol aldıkça hasar kazanır. Roket ilk rakip şampiyona isabet ettiğinde patlayarak hedefe ve yakındaki rakiplere, eksik can değerlerine göre hasar verir. Füzenin etkisi ile rakip takım ne olduğunu şaşırır ve klavyeyi bırakıp bilgisayarı terk eder :)

SEÇİMLER

Karşı takım Caitlyn, Kog'Maw, Ashe, Twitch gibi şampiyonlar almışsa Jinx çok mantıklı bir seçim olacaktır. Jinx bu şampiyonlara karşı koridorunda zorluk yaşamaz ve çok geçmeden koridorunu kazanmaya başlar. Yalnız karşı takım Ezreal, Corki, Lucian, Varus, Draven gibi şampiyonlar seçmiş ise kesinlikle tercih edilmemelidir. Çünkü bu tarz hızlı ve atik şampiyonlar minyon kesmenizi zorlaştıracak ve geriye düşmenize sebep olacaktır.

Jinx'in yanına kendisi gibi saldırgan yapıda bir destek oyuncusu gerektiği için Leona tartışmasız en iyi tercih olacaktır. Bunun dışında Thresh, Morgana, Nami yine aynı şekilde Jinx ile mükemmel uyum içinde olacaklarından Jinx için rahat, düşman için ise epey bir zorlu koridor macerası olacaktır.

Oyun başladığında Jinx'e alınabilecek en uygun eşya Doran'ın Kılıcı ve Can İksiri'dir. Böylece başlangıçtaki can değeriniz yükselecek ve azaldığında iksiri kullanarak yeniden yükseltebileceksiniz. Her oyuna göre değişen eşya diziliminde genellikle alınacak ilk eşya Kanasusamış olur. Daha sonra ise hareket hızı için Sürat Çizmeleri, saldırı hızı için Statikk Hançer veya Hayalet Dansçı faydalı olur. Saldırı gücü taşıyıcılarının değişilmezi olan bir eşya var ki o da Son Fısıltı'dır. Rakip şampiyonların zırh değerinin bir kısmını yok sayan bu eşya ile rakiplerinize çok rahat hasar verebilirsiniz. Oyun ilerledikçe savunmaya dayalı bir eşya şart olduğu için Banshee'nin Duvağı veya Koruyucu Melek mutlaka olması gereken eşyalardandır. Tabii

YETENEKLER

Ay çok heyecanlı: Jinx'in yakın zamanda saldırdığı bir şampiyon veya kule katledilir veya yıkılırsa, Jinx büyük miktarda hız takviyesi kazanır. Bu takviye, zamanla erir.
Değiştir: Silahları değiştirir.
Cızzt: Jinx'in yaptığı elektrik atışı isabet ettiği ilk rakibin hasar görmesine ve yavaşlamasına yol açar.
Patlangaç: Jinx'in bir hat üzerinde attığı bombalı kapanlar birkaç saniye sonra patlayarak yakındaki rakipleri ateşe verir. Rakip şampiyonlar, üzerinden geçtiği bombanın patlamasına yol açar ve yere mıhlanır.
Manyak Güçlü Ölüm Roketi: Jinx'in ateşlediği roket, yol aldıkça hasar kazanır. Roket ilk rakip şampiyona isabet ettiğinde infilak ederek hedefe ve yakındaki rakiplere, eksik can değerlerine göre hasar verir.



ki bu defansif eşyalara güvenip önden koşarsanız ölmeniz büyük bir olasılıktır. Ne yapıyoruz? Takım savaşlarında kendimizi korumaya alıyoruz...

BAY BAY!

Oyun başlarında rakipten skor almak için kendinizi aşırı tehlikeye atmayın. Önceliğiniz minyon kesmek olmalı. Unutulmamalı ki ortalama 15 minyon 1 skora eşittir. Jinx'in Sıçra'yı saymazsak tam anlamıyla bir kaçış mekanizması olmadığı için koridorun çok fazla ittirilmemesinde fayda vardır. Oyun içinde üçüncü kırmızı güçlendirmeden sonrakileri almayı ihmal etmeyin. 20. dakikadan sonra takım arkadaşlarınızla dolaşmaya dikkat edin. Son olarak takım savaşlarında öncelikle hedef olacağınız için pozisyonunuzu geride alıp Kılçık Roketatar ile saldırmanız gerekir.

Delifişek Jinx size oyun kazandırmaya hazır!

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Kılıcı, *Can İksiri*

OYUN ORTASI

Savaş Çizmesi, *Ebedi Kılıç*

ASIL EŞYALAR

Kanasusamış, *Statikk Hançer*

OYUN SONU

Son Fısıltı, *Banshee'nin Duvağı*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





KARMA

BİLGELİK ATEŞİ

GELİN, ORTA YOLU BULALIM

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR
- ✓ İlk seviyelerde yüksek hasar veriyor.
- ✓ Savunmaya dayalı yetenekleri de var.
- ✓ Yeteneklerinin bekleme süresi kısa.

EKSİLER
- ✗ Temel savunma gücü düşük.
- ✗ Yeteneklerine alışması zaman alıyor.

Karma'nın bir zamanlar Ionia'daki küçük bir köyde sakin bir hayatı vardı. Bu köyü ihtiyar keşişlerin oluşturduğu bir heyet yönetiyordu. Bütün köy iyilik amaçlı büyülerle ilgilenir ve bunu şehri korumanın yolu olarak görürdü.

Bir gün Noxus orduları Ionia'yı işgal etmeye geldiğinde köylü keşişler barışçıl yöntemlerle bunu atlatabileceklerini düşünerek, şiddet kullanılmaması yönünde karar aldı. Ancak Karma, Noxus'un ne kadar zalim ve acımasız olduğunu anlatan yeteri kadar hikâye dinlemişti. Ne ile karşı karşıya olduklarını biliyordu. Keşişler gelen Noxus ordusunu karşılayıp savaşı kan dökmeden sonlandırmayı hedefliyordu. Ancak, Noxus komutanı, tüm keşişleri bizzat öldürerek köyün işgali emrini vermişti.

Noxus orduları yaklaşırken köy halkı artık ölüme razı olmuştu. Karma için bu durum kabul edilir değildi. İçindeki iradeyi ilk kez birine zarar vermek için kullanma kararı aldı ve tüm gücünü Ionia'yı korumak adına kullandı. Büyü bittiğinde Noxus komutanı ölmüştü ve ordusu geri çekiliyordu.

Savaş bittiğinde köy halkı eski geleneği savunanlar ile gücü savunanlar olarak ikiye bölünmüş bir hal aldı. Karma ise üçüncü bir yol izleyerek halkına kalıcı bir barış getirmeye çalışıyordu.

YETENEK BOLLUĞU

League of Legends içerisinde yüzü aşkın şampiyon var ama bazı şampiyonlar diğerlerinin arasında ayrı bir yer tutuyor. Her şeyden önce, kullandığınız şampiyonlardan zevk almalısınız. Hangimiz sıkılırken iyi bir oyun oynarız ki! Karma ise oynaması muhteşem zevkli (abartmıyorum) ve her bakımdan bir o kadar etkili bir şampiyon.

Karma, oyundaki dörtten fazla kullanılabilir yeteneğe sahip birkaç şampiyondan biri (meraklısına, diğerleri Elise, Jayce, Lee Sin ve Nidalee). Çoğu şampiyonun ulti'si 6. seviyede açılırken, Karma'nınki 1. seviyede açık geliyor. Mantra adlı bu yeteneği kullandığınızda belirli bir süre için diğer yetenekleriniz ek güç ve özellikler kazanıyor.

Güçlenen Ateş adlı pasif yeteneğiniz sayesinde herhangi bir yetenekle veya normal saldırıyla bir rakip şampiyona hasar verdiğinizde Mantra'nın bekleme süresi azalıyor. Bu durumdan çıkan sonuç şu: Rakibinize mümkün olduğunca çok saldırın, onu rahatsız edin.

Oyun boyunca en çok kullanacağınız yeteneğiniz, İçindeki Alev. Hem bekleme süresi hem de mana bedeli düşük, dolayısıyla pasif yeteneğinizle uyum içinde çalışıyor ve Mantra'nın bekleme süresini hızla düşürüyor. Temel saldırı kaynağınız diyebileceğimiz İçindeki Alev, oyunun her aşamasında yüksek hasar veriyor. Mantra ile güçlendirdiğinizde ise hem verdiği ilk hasar artıyor, hem de çarptığı yerde kısa süre sonra alan etkili ikinci bir patlamaya neden oluyor.

YAKIN TEMAS

Büyücü şampiyonlarla oynarken hep uzaktan dürtmeye alışkınsanız Karma size ezber bozduracak. Değişmez Karar yeteneği sayesinde Karma, seçtiği bir rakip şampiyon ile arasında bir bağ kurar ve bu bağ her saniye rakibe hasar verir. Bağ belli bir süre kopmaz ise o rakip yerine mıhlanır. Mantra ile birlikte kullandığınızda ise hem verdiği hasar artar, hem de Karma'yı iyileştirir. Canınız ne kadar azsa o kadar çok iyileştirdiği için yarı candan fazlasına sahipseniz bu yeteneği Mantra ile kullanmak pek fayda sağlamayacaktır. Diğer yandan, az canla kullandığınızda şaşırtıcı derecede etkili olabilir. Bu sayede savaşlarda hiç umulmadık anlarda hayatta kalabilirsiniz. Hem kaçarken, hem kovalarken çok faydalıdır.

Karma bir destek şampiyonu olarak oynandığında ilk geliştirilen yeteneği Esin'dir. Esin sayesinde ister kendinize ister bir takım arkadaşınıza koruyucu bir kalkan ve ek hareket hızı sağlayabilirsiniz. Mantra ile birlikte kullandığınızda daha zayıf bir kalkan ama daha yüksek hareket hızını etrafınızdaki tüm dost şampiyonlara uygulamış olursunuz. Hangisini tercih etmeli? Eğer bir takım

YETENEKLER

Güçlenen Ateş: Karma yeteneklerinden biriyle bir rakip şampiyona her hasar verdiğinde Mantra'nın bekleme süresini azaltır (Karma'nın normal saldırıları için bu etki yarıya iner).

İçindeki Alev: Karma'nın gönderdiği küre şeklindeki ruh enerjisi, bir rakip birime isabet ettiğinde patlayarak hasar verir. Mantra Avantajı: Patlamaya ek olarak, Mantra İçindeki Alev'in yıkıcı gücünü arttırarak, kısa bir süre sonra tekrar hasar verir.

Değişmez Karar: Karma kendiyle hedeflediği rakip arasında bir bağ kurarak, rakibin zamanla hasar almasına ve açığa çıkmasına yol açar. Bağ kopmazsa, rakip yerine mıhlanır. Mantra Avantajı: Karma bağı güçlendirerek ilave hasar verir ve can yeniler.

Esin: Karma'nın oluşturduğu koruyucu kalkan, gelen hasarı emer ve korunan takım arkadaşının hareket hızını arttırır. Mantra Avantajı: Ek olarak kalkandan yayılan enerji rakiplere hasar, dost şampiyonlara Esin verir.

Mantra: Karma bir sonraki yeteneğini güçlendirerek, yeteneğe ilave bir etki kazandırır. Mantra 1. seviyeden itibaren kullanılabilir ve beceri puanı gerektirmez. Karma 8 saniye içinde kullanacağı bir sonraki yeteneğini güçlendirerek ilave etki verir.

savaşına giriyorsanız, tek bir şampiyonun tüm hasarı kendi üstüne çektiği durumlar hariç, Mantra'lı hali çok daha avantajlıdır. Kabaca bir hesap yapmak gerekirse tek başına kullandığınızda bir şampiyona 340 kalkan verir. Aynı şartlar altında Mantra'lı hali kişi başı 210 kalkan verse de, aslında beş kişiye toplam 1050 kalkan vermiştir.

ORTA KORİDORDA ÜSTÜNLÜK

Orta koridor sürprizlere açık bir hat. İyi bir şekilde totem yerleştirmezseniz, yukarıdan ve aşağıdan baskın yeme ihtimaliniz var. Diğer koridorlarda bu baskın bildiğiniz üzere tek yönden oluyor. Karma ile orta koridorda oynarken mümkün olduğunca totemleri eksik etmeyin.

İlk başlarda mana sıkıntısı çekmemeniz için Ahenk Kadehi'ni bir an önce bitirin. Yeteneklerinizi kullanmaktan çekinmeyin. İçindeki Alev yeteneğinizin hem bekleme süresi düşük, hem de vermiş olduğu hasar yüksek. Mantra ile birlikte kullanıldığında ise vermiş olduğu hasar ilk başlarda çok fazla. Hem minyon sayısında farkı açmanızı, hem de rakibiniz karşısında üstünlük elde etmenizi sağlar.

Mümkün olduğu sürece üstünüzden mavi güçlendirmeyi eksik etmeyin. Ormancı arkadaşınız ile anlaşıp bunu bir şekilde halledin. Çünkü mavi güçlendirme hem mana yenilemesi için gerekli, hem de en önemlisi, yeteneklerinizin bekleme sürelerini düşürme özelliği var.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Yüzüğü, *Can İksiri x2*

OYUN ORTASI

Sihirbaz Pabuçları, *Athene'nin Lanetli Kadehi*

ASIL EŞYALAR

Rylai'nin Kristal Asası, *Hiçlik Değneği*

OYUN SONU

Zhonya'nın Kumsaati, *Rabadon'un Şapkası*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





KAYLE

ADALETİN KILICI

LEAGUE OF LEGENDS'DA ADALET, HIZLI KANATLARLA GELİR.

EMRE "SIDIOUSS" ÜRÜK

ARTILAR

✔ İlahi Kutsama yeteneği sayesinde canını yenileyerek koridorda uzunca bir süre kalabiliyor.
✔ İlahi Kutsama ve Müdahale yeteneklerini kullanarak baskınlardan kolayca kaçabilir.
✔ Hesaplaşma ve Haklı Öfke yetenekleri ile ormancınız ile harika baskınlar yapabilirsiniz.
✔ Ölmek üzere olan takım arkadaşınızı koruyabilir ve rakibin gafil avlanmasını sağlayabilirsiniz.

EKSİLER

✘ Kırılgan bir şampiyon olduğu için fazlaca hasar alırsınız.
✘ Oyuna çok az bir mana değeri ile başlar yeteneklerinizi bilinçsizce harcarsanız mana problemi yaşarsınız.
✘ Mananız yoksa uzaktan hasar veremezsiniz.

Şampiyonların efsanelerini okuyor musunuz bilmiyorum ama Kayle'ın öyküsü gerçekten sinir bozucu. Sen git on bin yıl boyunca savaş, adaleti sağlamak adına çok çirkin şeyler yapmayı göze al, tam savaşı kazanmaya çok yakın olduğun anda gitsin kardeşin Morgana güçlü müttefikler edinip bütün planlarını bozsun. Kayle bu durumdan fazlaca rahatsız olmuş olacak ki oyuna girdiğinizde karşınıza Morgana gelirse tam anlamıyla canına okuyabiliyorsunuz...

EBE BAŞINDAN AYRIL!

Koridorunuza saplanıp kalmayın, boş geçirecek bir saniyeniz bile yok. Yetenekleriniz sayesinde uzun süre koridorda kalabilir ve rakip şampiyonu merkezine geri gönderebilirsiniz. Bu gerçekleştiği zaman diğer koridorların durumuna bakın ve baskına en açık olan koridora doğru yola çıkın. Yavaşlatma etkiniz, şampiyonların hasar almasını reddeden ulti'niz ve can yükselten İlahi Kutsama'nız sayesinde kalabalık savaşların ve baskınların aranan ismisiniz. Eğer gidecek bir koridor bulamıyorsanız, koridoru fazlasıyla ittiyseniz ve artık kule altına girmek riskli hale geldi ise ormanda bulunan ifritleri ve kurtları temizlemeyi unutmayın. Alan etkili yetenekleriniz sayesinde bu işi çok seri yapabilir hale geleceksiniz.

HIZLISIN, HEM DE ÇOK!

Kayle da neredeyse bütün orta koridor şampiyonları gibi tam bir mana tüketim canavarı, ama diğer orta koridor şampiyonlarından onu ayıran önemli bir özelliği var.

Kayle aşırı yüksek yetenek gücüne sahip olduğunda daha fazla hasar verecekmiş gibi görünse de asıl ihtiyacınız olan şey saldırı hızı. Nashor'un Dişi eşyası bu gereksinimi fazlasıyla yerine getirecek. Nashor'un Dişi, Guinsoo'nun Hiddeti ve Lich Boğan eşyalarını bitirince Haklı Öfke yeteneği ile birlikte düz vuruşlarınız inanılmaz güçlü hale gelecek. Haklı Öfke'nin alan etkili hasarı minyonları biçerken size çok fazla rahatlık sağlıyor. Üstelik rakibi dürtememe veya yetenek ıskalama şansınız yok. Bulduğunuz her fırsatta rakibi küçük küçük dürtmeye bakın.

Rakip üzerinize geldiğinde Hesaplaşma yeteneğinizi kullanarak ona hasar vermenin yanı sıra yavaşlatma etkisi sayesinde size ulaşmasını da engelleyebiliyorsunuz. Eğer size ulaşmak için hâlâ şansını deniyorsa İlahi Kutsama ile hem canınızı yükseltebilir hem de aldığınız hareket hızı artısı ile olası bir savaşın içinden sıyrılıp uzaklaşabilirsiniz. 6. seviye olana kadar asla varınızı yoğunuzu ortaya koyarak rakibin kulesinin altına girmeyin. 6. seviyede açacağınız, Kayle'ın ulti'si olan Müdahale yeteneği ile iki saniye boyunca hasar alınmaz hale geldiğiniz gerçeği rakibinizin hep aklında olacak. Bütün gücüyle saldırmadan önce bu yeteneği kullanmanızı ve etkisinin geçmesini bekleyecek; kanmayın.

GÖZÜN ÜZERLERİNDE OLSUN

Takım savaşları sırasında daima olan biteni takip edin. Rakip muhtemelen size veya nişancınıza odaklanacaktır. Müdahale yeteneğini kullanmadan önce kendinize şu soruları sorun:

1. İki saniye içinde mutlaka ölecek miyim?

2. Benimle aynı hasara sahip başka bir dost taşıyıcının pozisyonu benden daha mı iyi?

3. Hayatta kalırsam takım savaşını kazanma şansımız ne?

Bu üç sorunun cevabına göre Müdahale'yi harcayabilirsiniz. Eğer karşı takımın taşıyıcılarını öldürebilecek

YETENEKLER

Kutsal Ateş: Kayle bir şampiyona saldırdığında, hedef 5 saniyeliğine %3 Zırh ve Büyü Direnci kaybeder. Bu etki üst üste 5 kez kullanılabilir.

Hesaplaşma: Bir rakip birime semavi güçle saldırarak hasar verir ve Hareket Hızını azaltıp Kutsal Ateş uygular.

İlahi Kutsama: Bir dost şampiyonu kutsayarak, onu iyileştirirken hareket hızında artış sağlar.

Haklı Öfke: Kayle'ın kılıcını kutsal bir alevle tutuşturarak, Kayle'a menzilli ve sıçrayan bir saldırıyla ek büyü hasarı kazandırır.

Müdahale: Kayle'a ya da bir takım arkadaşına kısa süreliğine kalkan olarak, onu hasar işlemez hale getirir.



durumdaysanız kendi üzerinizde kullanmak daha akıllıca olabilir. Unutmayın ki size sadece iki saniye hasar almama özelliği kazandırıyor. Sizi yine yavaşlatabilir, durdurabilirler.

Eğer her şey yolunda gider ve savaşı kazanırsanız kuleleri indirmek adına Lich Boğan sayesinde büyük bir hasar verme kapasitesine sahip olduğunuzu unutmayın. Kuleye vurmaya başladığınızda Haklı Öfke yeteneği açık olsun ve her dolduğunda İlahi Kutsama yeteneğini can değeri az kalmış bir şampiyon üzerinde kullanın. Hepinizin canının dolu olduğu bir durumda rakibin doğmasına daha vakit var ise bu yeteneği rastgele kullanabilirsiniz. Bu, Lich Boğan'ın pasifini devreye sokacak ve kuleleri daha hızlı indirmenize çok yardım edecek.

Artık ihtiyacınız olan bütün bilgilere sahipsiniz. Haydi, Adalet Meydanlarına!

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Saldırı Hızı Damgası x9
+%1,7 saldırı hızı

Gelişmiş Can Artışı Mührü x9
Seviye başına +1,33 can

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran Yüzüğü, Can İksiri x2

OYUN ORTASI

Savaş Çizmesi, Lich Boğan

ASIL EŞYALAR

Nashor'un Dişi, Guinsoo'nun Hiddeti

OYUN SONU

Zhonya'nın Kum saati, Rabadon'un Şapkası

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Çarp

Sıçra

KHA'ZIX

HİÇLİK YAĞMACISI

ÖLDÜR. TÜKET. UYUM SAĞLA.

CEREN KARAKÖSE

ARTILAR

✔ Ormanı hızlı temizleyebiliyor.

✔ Yalnız yakalanan rakipleri aniden yok edebilme potansiyeli var.

EKSİLER

✘ Savunması zayıf.

Hiçlik'ten Valoran'a gelen acımasız bir yırtıcı olan Kha'Zix'in tek amacı davalısı Rengar'ı yenebilmek. Oyun içine çeşitli gizler saklamayı seven Riot Games bu fırsatı da kaçırmamış tabii. Kha'Zix eğer 16. seviyeden sonra Rengar'ı kesebilirse dördüncü bir geliştirme hakkı kazanıyor. Önce bunun ne demek olduğunu açıklayalım.

Kha'Zix'in temel özelliği, ulti'sini yükseltebildiğiniz her seviyede (6, 11 ve 16) yeteneklerinden birini evrimleştirme olanağı. Yani normalde dört yetenekten üçünü seçip evrimleştirme şansınız var. Evrim geçiren yetenekler güçlenmekle kalmıyor, artı özellikler kazanıyor. Eğer Kha'Zix, Rengar'ı öldürmüşse, dördüncü bir yeteneği de geliştirebiliyorsunuz, böylece tüm yetenekler (Q-W-E-R) evrimleşmiş oluyor.

BÖL, PARÇALA, HÜKMET!

Kha'Zix için oyundaki temel strateji bu. Yalnız gördüğü şampiyonlara çok yüksek hasarlar veren Kha'Zix tam bir avcı, dolayısıyla ormancı olarak gezip yalnız taşıyıcıları ceylan gibi avlamaya bakın.

Kha'Zix ilk yeteneği (Q) Korkulardan Beslen ile takımından ayrılmış olan rakiplerini pasif olarak işaretler. Eğer üzerinizde Meka Kha'Zix kostümü varsa bir "bip" sesi duyarsınız. Aktifleştirildiğinde ise hedefe ek hasar verir. Eğer bu hedef, arkadaşlarından ayrıysa bu miktar %45'e kadar yükselir. Geliştirilmiş, evrimleştirilmiş halinde ise Kha'Zix'in normal saldırı menzili %50 artar ve verdiğiniz ek hasara ek olarak rakibin eksik canının %6'sı kadar daha hasar verir. Bu yeteneğin verdiği hasar yüksek, düşük bekleme süresi var, dolayısıyla mavi güçlendirmeniz varsa sürekli kullanmaktan çekinmeyin. Ormanda canavar keserken yapacağınız şey normal saldırı - Q - normal saldırı şeklinde olacak. Bunu takım savaşlarından önce evrimleştirmeniz size avantaj sağlayacaktır. Üçüncü olarak bunu geliştirin.

İkinci yeteneği (W) Hiçlik Dikenleri sizin menzilli dürtme yeteneğiniz, yani takım savaşlarından önce güvenli bir şekilde karşı takıma hasar verebilirsiniz. Ayrıca çalıda biri var mı diye bu dikenlerle kontrol edebilirsiniz. Rengar'ı öldürüp dördüncü olarak geliştirin.

Son yeteneği (E) Çullan ile Kha'Zix, belirli bir alana zıplayarak indiği bölgeye fiziksel hasar verir. Bunu geliştirdiğinizde ise Çullan'ın menzili bayağı artar, katletmeler ve asistler bekleme süresini sıfırlar. Bir ormancı olarak koridorlara sürekli baskına gideceğiniz ve en azından bir asist alabileceğiniz için ikinci olarak bunu evrimleştirin. Böylece kule altında düşman katledip tekrar uçarak kaçabilirsiniz. Bu yetenekle haritadaki duvarlardan ya da Anivia, Jarvan gibi şampiyonların ulti'lerinden zıplayarak kaçabilirsiniz. Ayrıca ideal bir baskın yeteneği. Gittiğiniz koridorda çalıda saklanıp hem Görünmez Tehdit'i etkinleştirebilir hem de havadayken Korkudan Beslen'i açarak hedef şampiyona çok yüksek hasarlar verebilirsiniz. Koridordaki minyon dalgasını temizlemeniz gerektiğinde üstlerine Çullan'la atlayıp havadayken Vahşi Hydra'yı etkinleştirip saniyeler içinde minyonları kesebilirsiniz.

Hiçlik Saldırısı'nın evrimleşmiş halinde Kha'Zix gizlenirken %50 Hasar İndirgeme kazanır ve Hiçlik Saldırısının süresi 2 saniyeye çıkar. Ayrıca Hiçlik Saldırısını 3 kez kullanabilir, totalde 6 saniye görünmez olabilirsiniz. Özellikle Hasar İndirgeme sayesinde takımda öldürülmesi zor şampiyonlardan biri haline gelebilirsiniz. Bu yüzden bunu ilk olarak evrimleştirmenizi öneririm.

BASKIN STRATEJİLERİ

Oyuna alt koridora yakın olan güçlendirmeyle başlamanızı tavsiye ederim. Böylece alt koridordaki SG taşıyıcısından büyük bir yardım alır, hızlıca kesersiniz. Sonra kurtlara geçin, sonra üst koridora yakın güçlendirmeyi alıp 3. seviye olduktan sonra üste baskına gidin. Oyun başında alt koridora baskın yapmak daha zor çünkü iki kişiler ve destek oyuncuları genelde susturma, sersemletme gibi yeteneği olan, sürekli çalıyı totemli tutan şampiyonlar olur. Eğer sersemler ve çift güçlendirmeyi

YETENEKLER

Görünmez Tehdit: Kha'Zix rakip takıma görünmediği zaman rakip bir şampiyona yaptığı ilk normal saldırı fazladan büyü hasarı vererek yavaşlatır.

Korkularından Beslen: Kha'Zix, takımından ayrılmış olan rakiplerini pasif olarak işaretler. Tek başına kalmış hedeflerin aldığı hasar artar. Büyük Pençe Geliştirmeye karar verirse, bu özellik can değeri düşük hedeflere ilave hasar verir. Kha'Zix ayrıca normal saldırılarında ve Korkularından Beslen'de ek menzil elde eder.

Hiçlik Dikenleri: Kha'Zix, patlayarak çevresindeki tüm rakiplerin yavaşlamasına ve fiziksel hasar almasına yol açan dikenler atar. Patlamanın menzili içindeyse, kendisi de iyileşir.

Çullan: Kha'Zix bir alana zıplayarak, indiği bölgeye fiziksel hasar verir. Kanat Geliştirmeyi seçerse, Çullan'ın menzili bir hayli artar. Ayrıca, şampiyon katlettiğinde ya da asist yaptığında, Çullan'ın bekleme süresi sıfırlanır.

Hiçlik Saldırısı: Hiçlik Saldırısı etkinleştirildiğinde Kha'Zix gizlenir ve Görünmez Tehdit tetiklenip Hareket Hızını arttırır. Aktif Kamuflaj Geliştirmeyi seçerse Hiçlik Saldırısı üç kere kullanılabilir ve Kha'Zix'in gizlenirken aldığı hasar azalır.

karşı SG taşıyıcısına verirseniz, takımca çok büyük bir dezavantajınız olur.

Koridorda kimin olduğuna dikkat edin. Tek başına bir Sona mı var? Yoksa Cho'Gath mı? Siz kaçıncı seviyedesiniz, o kaçıncı seviyede? Bunları ölçüp biçip öyle dalın. Özellikle Jax gibi sersemletme yeteneği olan ya da Lulu gibi susturabilen şampiyonlara baskına giderken iki kez düşünün. Darius, Xin Zhao gibi 6. seviyeden sonra sizi ezebilecek şampiyonlara dikkat edin. Riven gibi güçlü yetenekleri olan (ya da Akali gibi hemen kaçabilecek) şampiyonlara zıplamadan önce hangilerini kullandığını, hangilerinin beklemede olduğunu takım arkadaşınıza sorun ya da gözlemleyin. 6. seviyeden sonra baskına gelmişseniz, Hiçlik Saldırısı'nı etkinleştirip rakibin yanına sızabilir, kaçmaya çalıştığında üstüne Çullan'abilirsiniz.

TAKIM SAVAŞLARI

Takım savaşlarındaki konumu Kha'Zix için çok önemli. Rakibe yakın ama gizli bir pozisyon alın. Bulunduğunuz çalıda totem var mı yok mu kontrol edin. Savaş başladığında hemen atlamayın, rakibin kontrol yeteneklerini (Amumu, Orianna, Fiddle ulti'leri) harcamalarını bekleyin ki siz onların taşıyıcılarına saldırırken durduramasınlar. Sonra kendinize uygun bir hedef belirleyip ona Çullan'ın. Eğer evrimleşmişse, ve birini de katletmişseniz, şampiyonalarda Alex Ich'in EG'ye karşı oynarken yaptığı gibi hoplaya zıplaya bir Beşte Beş bile yapabilirsiniz!

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Avcı Palası, *Can İksiri x5*

OYUN SONU

Kanasusamış, *Korucu Melek*

OYUN ORTASI

Gezgin Çizmesi, *Vahşi Hydra*, *Kara Balta*, *Son Fısıltı*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra

LEBLANC

HİLEKÂR

DÜNYA, GÖZLERİNİN ÖNÜNE SUNULANIN ÖTESİNİ GÖREMEYENLER İÇİN ÇOK FARKLI BİR YER.

CEREN KARAKÖSE

ARTILAR

✓ Haraket yeteneği yüksek, sürekli baskınlara gidebilir.
✓ Yüksek hasar gücü var.
✓ Yetenekleri her türlü koridoru bastırmaya elverişli.

EKSİLER

✗ Öğrenmesi ve kombolarına alışması zaman alıyor.
✗ Geriye düştüğünde toparlaması çok zor olabiliyor.
✗ Çok kırılgan, susturulduğunda saniyeler içinde eriyebilir.

Noxus'un ahlaksız ve ikiyüzlü tabiatını kendi kişiliğinde yansıtan LeBlanc, buradaki en karanlık oluşumlardan biri olan Kara Gül Cemiyeti'nin başkanı. Gelen askeri cuntayla beraber siyasi ağırlığını kaybedip kapalı kapılar ardına gizlenen cemiyet, eski gücüne kavuşma umuduyla LeBlanc'ın sinsi planlarını uygulamaya devam ediyor. LeBlanc'ın bu gizli misyonuna uygun yetenekleri, tahmin edileceği üzere, kandırma ve hileye yönelik; bu yüzden onu kontrol ederken hem parmaklarınızı hem de kafanızı hızlı çalıştırmanız gerekiyor. Unutmayın: tahmin edilebilir ve yavaş bir LeBlanc, ölü bir LeBlanc'tır!

ALGI MÜHENDİSLİĞİ YAPIN!

LeBlanc'ın Ayna Görüntüsü pasifi bu oyunda önemi en az kavranan ve dolayısıyla maçlarda en az kullanılan pasif şüphesiz. Can değeri %40'ın altına indiğinde LB yarım saniyeliğine görünmez olur ve ikinci bir LB daha ortaya çıkar. Burada kopya LB'nin hiç hasar veremediğini ve yetenek kullanamadığını belirtmekte fayda var. Oyuncuların yaptığı en büyük hatalardan biri, bu paralel yapılanma LeBlanc'ını armut gibi bekletmek, adeta "canım az zaten, al bu da klonum, öldür de kurtulayım" demek. Zaten inanılmaz kırılgan olan LB, canı %40'tan azsa ilk seviyelerde açık hedef haline geliyor. Bu yüzden klonu gerçekçi yapmak, rakibin kafasını karıştırmak şart. Öncelikle klonu Alt tuşuna basılı tuturak hareket ettirmeye alışmanız lazım. Gerektiğinde klonu Jinx'in, Caitlyn'in ultisine, ve diğer menzilli yeteneklere kalkan olarak kullanın. Yalnız üzerinizdeki güçlendirmeler (mavi ve kırmızı) ve hareler klona geçmez, dolayısıyla hangisi klon hangisi gerçek kabak gibi ortada olur bu durumda. Üzerinizde bunlar varken klonla rakibi kandırmaya çalışmayın.

Görünmez olduğunuz yarım saniye hayatınızı kurtarabilir, es geçmeyin! Bu sürede duvarlardan Sıçra'yıp rakip klonu kovalarken diğer yeteneklerinizle duvarın diğer tarafına geçip kaçabilirsiniz.

LB'nin yeteneklerinden önce ulti'sinden (R) bahsetmek daha iyi olur. Taklit, en son yapılan büyünün daha çok hasar veren taklidini yapar. Dolayısıyla yetenekleri incelerken bunu ikinci kez ve daha çok hasarla yapabileceğiniz aklınızda bulunsun.

LeBlanc'ın ilk yeteneği (Q) Sükut Mührü ise seçtiğiniz hedefe büyü hasarı verir. Hasar verildikten 0,2 saniye sonra gelen mühür ise 3,5 saniye için rakip herhangi bir LB yeteneğinden hasar aldığında tetiklenerek rakibe tekrar hasar verip onu susturur. Sonuçta, iki kez %40'lık büyü hasarı + ikinci yeteneğin hasarını verip, üstüne bir de rakibi susturmuş olursunuz.

Gelelim meşhur LoL oyuncusu, eğlenceli canlı yayınları ve YouTube videolarından tanıdığımız SivHD'nin kullanmakta usta olduğu ve LB karşısında rakipleri terleten yeteneğine. Vurkaç (W) ile LB, hızlıca hedef noktasına atlayıp yakınındakilere yüksek hasar verir. Eğer 2 saniye içinde tekrar aktifleştirilirse, LB başlangıç noktasına geri döner. Bu yeteneği LB'ye inanılmaz bir hareket özgürlüğü sağlıyor. Hareketliliğini suyunu çıkarana kadar kullanın, sürekli diğer koridorlara baskına gidip rakibi sıkıştırın. Ayrıca bu yetenekle Xerath'ın Şok Küresi yeteneği gibi yeteneklerden ve de belirli bir doğrultuda ilerleyen ulti'lerden (örn. Jinx, Ezreal ulti'leri) kaçabilirsiniz.

Yüksek yetenek gücü hasarıyla ilk üç seviyede ilk kanı Q-W-Tutuştur-W kombosuyla alabilirsiniz. Altıncı seviyeden sonra kule altında beklerse ölmeyeceğini düşünen %30 canlı şampiyonları, Sükut Mührü (Q) + (R) + Vurkaç (W) kombosuyla indirip kaçabilirsiniz. Ayrıca Vurkaç, başlangıç platformundan koridora daha çabuk gelmek için kullanılabilir, zaten yol boyunca harcanan mana geri üretilecektir.

Burada SivHD'nin en çok kullandığı kandırma ve kaçma taktiğinden bahsetmeden olmaz. Bushy Bushy (bush = çalı) denen bu yöntemde kovalanırken ilk olarak bir çalıya giriyoruz. Oradan başka bir yere Vurkaç'la zıplıyoruz. Sonra ulti ile oradan başka bir çalıya geçiyoruz ve kovalayan rakip o çalıya girdiğinde ilk

YETENEKLER

Ayna Görüntüsü: Can değeri %40'ın altına indiği anda, LeBlanc 0,5 saniyeliğine görünmez olur bir Ayna Görüntüsü oluşturur.
Sükut Mührü: Büyü hasarı verir ve hedefi 3,5 saniyeliğine mühürler. Hedef LeBlanc'ın bir yeteneğinden hasar alırsa, hedefin hasar görerek susmasına neden olur.
Vurkaç: LeBlanc hızla hedef noktaya atılarak, yakındaki birimlere büyü hasarı verir. Sonraki 3 saniye boyunca Vurkaç'ı tekrar etkinleştirerek, başlangıç noktasına dönebilir.
Hayali Zincir: Zincir bir rakip birimini vurursa, önce büyü hasarı verir, ardından hareket hızını %25 azaltır. Hedef 2 saniye boyunca zincirli kalırsa, fazladan büyü hasarı alır ve hareket edemez.
Taklit: LeBlanc gerçekleştirdiği bir önceki büyünün taklit edilmiş halini yapabilir. Mana harcanmaz.

Vurkaç'ı tekrar etkinleştirerek oradan kaçıyoruz. Bunu ilk yeteneğin süresi dolmadan yapabilmek biraz zor, uzmanlaşması zaman alıyor ancak yapabilen için gerçekten çok iyi bir kaçış yöntemi.

Son olarak LB, üçüncü yeteneği (E) ile rakibe Hayali Zincir fırlatır, ona büyü hasarı verip yavaşlatır. Eğer 2 saniye sonunda rakip, zincirden kurtulamadıysa fazladan büyü hasarı alır ve olduğu yere sabitlenir. Bu sizin kontrol yeteneğiniz. Kovalanıyor musunuz? Zincirle yakala, tut. Sonra Vurkaç ile kaç. Kovalıyor musunuz? Önce üstüne doğru atla (çünkü yakındayken zinciri tutturması daha kolay), sonra zincirle yakala, sabitle. Q-R-Tutuştur ile öldür. Ayrıca kendi ormancınız baskına geldiğinde zincir ile yakalayıp rakibin kaçmasını engelleyebilir, rahat bir şekilde kesebilirsiniz.

STRATEJİLER

Yaygın olarak kullanılan taktik, ilk seviyede Q açıp önce normal saldırı yapıp sonra Q atmak. Ancak alternatif olarak önce Vurkaç'ı açıp normal saldırı (AA) - Vurkaç (W) - AA - geri dön şeklinde de rakibe daha yüksek hasar verebilirsiniz. Peki neden normal saldırı? Basit bir matematik hesabı yapacak olursak 51(SG)+85(YG)+51(SG) ile totalde 102 SG, 85 YG hasarı vermiş olursunuz. Sadece Vurkaç ile saldırsaydınız bu 85'le sınırlı kalacaktı. Ayrıca ilk seviyelerde özellikle orta koridor şampiyonlarının düşük zırhı olduğunu düşünürsek, bu kombo kesinlikle öğrenilmeye değer.

LeBlanc'ın menzili diğer orta koridor şampiyonlarına göre yüksek, bunu olabildiğince kullanın. Koridorda her zaman karşıdakinin manasını izleyin. Eğer karşıdaki şampiyonun da (Kassadin gibi) susturma özelliği varsa özellikle buna çok dikkat etmeniz lazım. En uzun süreli susturma için önce Sükut Mührüyle mühürleyip ulti'yle susturuyoruz. Ulti'nin mührünü de Vurkaç'la etkineştirip tekrar susturuyoruz. Bu sırada beklemeden çıkan Mührü tekrar atıp, beklemede olmayan tek yeteneğimiz Hayali Zincir ile tekrar susturuyoruz (Q-R-W-Q-E).

LeBlanc oynarken aklınızı kullanın, yaratıcı olun, yeni kombolar keşfedin. Karşıdakini kandırın ama aptal yerine de koymayın. Her yeteneğinde uzmanlaşın. LeBlanc, üzerinde uzmanlaşması zaman alan zor bir şampiyon; pes etmeyin ve bol bol çalışın.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Mana Yenilenmesi Mührü x9
+0,41 mana yenilenmesi /5 sn.

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Yüzüğü, *Can İksiri x2*

OYUN SONU

Zhonya'nın Kumsaati, *Hiçlik Değneği*

ASIL EŞYALAR

Sihirbaz Pabuçları, *Ölümateşi Pençesi*, *Rabadon'un Şapkası*

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → W → Q → E → Q → R →
Q → W → Q → W → R → W →
W → E → E → R → E → E



LISSANDRA

BUZ CADISI

BUZ CADISI'NIN SOĞUKLUĞU İÇİNİZİ TİTRETECEK

CAN YÜREKLİ

ARTILAR
- ✓ Minyon katletmesi kolay.
- ✓ Takım savaşlarında çok etkili.

EKSİLER
- ✗ Yeteneklerinin bekleme süreleri uzun.

Lissandra orta koridorun en eğlenceli şampiyonlarından biri ve ben şimdi onu size anlatma şerefine erişiyorum. Durmak bilmeyen büyüleri, rakiplerini yerine mıhlaması ve kısmen ölümsüzlüğü ile Lissandra'nın, yetenek gücü taşıyıcıları dünyasında kendine has bir yeri var. Kaçak dövüşmeyi seviyor, ölmek istemiyorsanız eğer, bu şampiyon sizin için biçilmiş kaftan. Lissandra ile kaçmak diğer çoğu şampiyona göre daha kolay. Bunun yanı sıra yüksek bir hasar yüzdesi var. Şimdi, Lissandra ile ne yapılması gerektiğini size anlatmaya başlıyorum.

ORTA KORİDORDAN GELEN SOĞUK HAVA DALGASI

Arkadaşlar, öncelikle bilmeniz gereken şey şu ki orta koridorda üstünlük etmek kolay bir meziyet değildir. Bu yazıyı okurken şimdiden şampiyon ile uygulayacağınız taktikleri düşünmeye başlayın.

Öncelikle, pasif yeteneğiniz sayesinde on sekiz saniyede bir, büyülerinizden birini mana bedeli olmadan bedava kullanabilirsiniz! Bunu düşünerek oyuna adım atmak en mantıklısı, ardından seçeceğiniz eşyaları ve rünleri iyi belirlemeniz gerekmekte. Yeteneklerinizin hepsi alan etkili, bu nedenle karşınızdaki şampiyonları rahatsız etmek ve minyon öldürmek için yetenek gücü ve büyü nüfuzu epey önemli.

Koridora geçtikten sonra artık sizin zamanınız başlıyor, karşınızdaki rakibe acı çektirmeye başlayabilirsiniz. Üçüncü seviyeye kadar biraz sabırlı davranmaya özen gösterin, hemen rakibinizin üstüne koşmayın. Sizi kendine çekmek ve orman oyuncusu ile tuzak kurmak isteyecektir, zira Lissandra gibi bir şampiyonun koridorda öne geçmesini kimse istemez. Bu tarz oyunlara gelmeyin. Üçüncü seviyeye geldiğinizde işleri lehinize çevirmeyi ihmal etmeyin. Q yeteneğinizle rakibinizi düzenli olarak dürtün, ama mananızı bitirmemeye özen gösterin. Pasif yeteneğiniz size bu konuda yardımcı olacak.

E yeteneğinizin bekleme süresi uzundur, kullandıktan sonra uzun süre kaçış imkanından yoksun kalırsınız. Dolayısıyla bu yeteneği olası bir baskına karşı hazır bekletmek genellikle daha doğru bir tercihtir. Buzul Pençe'yi bir yöne doğru atıp kendiniz aksi yönde ilerleyerek rakiplerinizi şaşırtabilirsiniz, aklınızda olsun.

Koridordaki rakibinizi yeterince rahatsız ettiyseniz fırsat kollayıp ani bir E-W-Q kombosu ile işini bitirebilirsiniz. Peki bu kombo nasıl çalışıyor? E yeteneğinizi rakibinizin arkasına geçme amaçlı kullanıp W ile onu olduğu yere mıhladıktan sonra Q yeteneğinizle daha fazla hasar veriyorsunuz.

Çoğu orta koridor oyuncusu için geçerli olan bir durum, kendi koridorunuzdan fırsat bulup diğer koridorlara baskın düzenlemektir. Sizin diğer orta koridor oyuncularından bir artınız var, o da fazlasıyla mobilize bir şampiyon kullanıyor olmanız. Lissandra koridorlar arası baskın düzenlerken gerek ulti'si ile gerekse alan etkili yavaşlatma ve sersemletme etkileri ile fazlasıyla işlevsel. E yeteneğiniz ile örneğin alt koridora rahatlıkla baskın düzenleyebilir, karşı takımın saldırı gücü taşıyıcısına ulti'niz yahut W yeteneğiniz ile yapacağınız durdurma ile skor kazanabilirsiniz. Üst koridor için net olarak şunu paylaşabilirim sizinle: Takım arkadaşınız çok zorda değilse çok tercih edilir bir baskın değildir, zira üst koridor şampiyonları daha dayanıklıdır. Ancak üst koridorda karşı tarafın orman kısmındaki çalıdan kule altına doğru yapabileceğiniz bir baskın bu durumu lehinize çevirebilir (ancak oradan en az hasarla ve çabuk çıkmanız gerektiğini unutmayın).

ÖLMEDEN MEZARA GİRMEK

Takım savaşlarında Lissandra'nın işi bitmek bilmiyor. Lissandra, sadece yetenek gücü taşıyıcısı değil aynı zamanda takım savaşlarının bir numaralı adamı (daha doğrusu kadını) rolüne bürünebiliyor.

İkilemde kalacağınız çok nokta olacak ve bunlardan biri de ulti'yi kimin üzerinde kullanacağınız. Takım savaşlarında bir seçenek en ortadaki düşman şampiyonu hedef alarak mümkün ol-

duğunca çok kişiye hasar vermektir. Alternatif olarak Buzul Pençe ile rakip takımın ortasına girip onları Kırağı Çember ile yerine mıhlayabilir, ardından ulti'yi (Alt+R ile) kendi üzerinizde kullanabilirsiniz. Eğer Zhonya'nın Kumsaati'ni aldıysanız ulti'yi bir rakibe de atabilir, hasar almamak için Zhonya'yı etkinleştirirsiniz.

Unutmayın ki doğru zamanda kendi üzerinizde kullanacağınız bir Donmuş Mezar hayatınızı kurtarabilir. Ashe, Caitlyn, Karthus gibi şampiyonların ulti'lerinden sizi koruyacaktır.

Artık buzdolabının kapağını kapama vakti geldiği için sizinle son olarak şunları paylaşmak istiyorum: Lissandra komboları zor olan ve dikkat isteyen bir şampiyon. En başında deneyip beceremeyebilirsiniz, moralinizi bozmayın. Korkmadan devam edin ya da biraz bırakıp sindirmeyi deneyin, ardından kendinize güvendiğinizde tekrar deneyin :)

YETENEKLER



Buzdoğan: 18 saniyede bir, Lissandra'nın kullandığı bir sonraki yetenek mana harcamaz. Lissandra yetenek kullanarak bir rakibin hareketini her kısıtladığında, bu bekleme süresi 1 saniye azalır (eşyalardan gelen hareket kısıtlama etkileri için geçerli değildir).



Keskin Buz: Attığı buzdan mızrak, isabet ettiğinde parçalanarak rakibin büyü hasarı almasına ve Hareket Hızı değerinin düşmesine yol açar. Parçalar hedefi delip geçerek, isabet alan diğer rakiplere aynı hasarı verir.



Kırağı Çemberi: Yakındaki rakipleri dondurarak büyü hasarı verir ve yerlerine mıhlar. Yakındaki rakiplerin 70/110/150/190/230 (+60% Yetenek Gücü) büyü hasarı almalarına ve 1.1/1.2/1.3/1.4/1.5 saniyeliğine yerlerine mıhlanmalarına yol açar.



Buzul Pençe: Oluşturduğu buzdan pençe büyü hasarı verir. Bu yeteneği tekrar etkinleştirmek, Lissandra'yı pençenin o anki konumuna taşır. Fırlattığı buzdan pençe, isabet ettiği tüm rakiplere 70/115/160/205/250 (+60% Yetenek Gücü) büyü hasarı verir. Bu yeteneği tekrar etkinleştirmek, Lissandra'yı pençenin o anki konumuna taşır.



Donmuş Mezar: Bir rakip şampiyona yapılırsa, hedef donarak sersemler. Lissandra üzerine yapılırsa, kendini kara buz içine hapsederek hedef alınamaz ve zarar görmez hale gelir. Kara buz hedeften fışkırarak rakiplerin büyü hasarı almalarına ve Hareket Hızı değerlerinin azalmasına yol açar.

Rakibe yapıldığında: Hedef şampiyonu dondurarak, 1.5 saniyeliğine sersemletir.

Kendine yapıldığında: Lissandra kendini 2.5 saniyeliğine kara buz içine alarak hedef alınamaz ve zarar verilemez hale gelir, ancak bu sırada hareket edemez.Kara buz hedeften fışkırarak rakiplere 150/250/350 (+70% Yetenek Gücü) büyü hasarı verir. Buz 3 saniye boyunca kalır ve rakiplerin Hareket Hızı değerini %20/30/40 düşürür.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ



Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü



Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu



Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh



Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Doran'ın Yüzüğü


Can İksiri x2

OYUN SONU


Rabadon'un Şapkası


Liandry'nin Eziyeti


Hiçlik Değneği

OYUN ORTASI


Asırlık Sopa


Zhonya'nın Kum Saati


Sihirbaz Pabuçları

YETENEK YÜKSELTMELERİ





LUCIAN

İNFAZCI

RIOT ONA "İNFAZCI" DİYOR, BENSE "YARGIÇ"

CAN YÜREKLİ

ARTILAR
- ✔ Kısa sürede yüksek hasar verebiliyor.
- ✔ Menzili uzun. Uzaktan dürtebilir.

EKSİLER
- ✖ Yeteneklerini, özellikle de ulti'sini tutturmak kolay değil.
- ✖ Mana problemi yaşayabilir.

League of Legends dünyasının kesinlikle Blade'i olan Lucian'ın hikâyesi fazlasıyla dramatik. Kendisi yaşayan ölülere karşı savaşıp aydınlığın gücünü temsil ederken, eşi Senna'nın ruhunu Thresh'in bir anda avlamasına talihsizce tanık oldu. Lucian eşinin silahını da alarak Gölge Adaları yaşayan ölülerden arındırıp hem intikam alıyor, hem de Senna'nın ruhunu huzura kavuşturmayı umut ediyor.

Oynarken mutlaka Blade müziklerini dinlediğim bu şampiyonu şimdi bir saldırı gücü taşıyıcısı olarak incelemeye başlayalım. Bu kadar üzüntü, kasvet gerçekten aşık bir adama neler yaptırıyor, hep beraber görelim.

TEMEL ÖZELLİKLER

Lucian'ın oynanış tarzı diğer saldırı gücü taşıyıcılarından biraz farklı. Yüksek hasar vermenin yolu aktif yeteneklerinizi art arda kullanıp pasif yeteneğinizin çift atış özelliğinden faydalanmaktan geçiyor. Işık Silahşoru adlı bu yetenek sayesinde Lucian bir yetenek kullandığında, sonraki normal saldırısında iki kez ateş ediyor. Dolayısıyla örneğin Q - çift vuruş - W - çift vuruş şeklinde bir kombo yaparak rakibiniz üstünde kısa süre içinde yüksek hasar bırakabiliyorsunuz.

Lucian'ın eşya seçiminde de saldırı hızından ziyade saldırı gücüne öncelik vermesi gerekiyor. En etkili eşyalardan biri Üçlü Kuvvet, zira diğer getirilerinin yanında Büyülükılıç özelliği sayesinde Lucian'ın pasifinin etkisini artırıyor. Lucian için bir diğer çok faydalı eşya ise Kanasusamış. Eğer koridorda kalmakta güçlük çekiyorsanız, can çalmaya ihtiyacınız varsa ilk önce Üçlü Kuvvet yerine Kanasusamış almayı düşünebilirsiniz.

Lucian'ı detaylıca anlatmaya geçmeden önce Lucian'ın yanında bulunması gereken destek şampiyonlarına bir bakacak olursak Braum, Leona, Nami ve (ironik bir biçimde) Thresh'i örnek verebiliriz. Destek şampiyonunu seçerken dikkat etmeniz gereken, sersemletme veya yavaşlatma etkisi olan agresif şampiyonlar olmalı. Lucian, yeteneklerinden dolayı koridorda çok fazla pasif oynanabilecek bir şampiyon değil. Bu sebeple dikkatli olmalısınız, iyi düşünmelisiniz, rakibinizi iyi tartmalısınız.

YETENEK KULLANIMI

Oyunun hemen her aşamasında en çok kullanacağınız yetenek Q yeteneği olacak. Bir hat üzerindeki tüm düşmanlara hasar veren Işık Atışı'nı önünüzdeki bir minyon üzerinde kullanıp arkasındaki rakip şampiyona da hasar verebilirsiniz. Koridor aşamasında karşı tarafı bir numaralı rahatsız etme yöntemi bu. Yalnız bu yeteneğin bekleme süresi düşük olsa da mana gereksinimi fazla, dolayısıyla art arda kullanmaktan kaçının.

W yeteneği olan İntikam Ateşi'nin hasar gücü düşüktür, dolayısıyla en son geliştireceğiniz yetenek de budur. Ancak menzili uzun olduğu ve patladığı yerde görüş sağladığı için örneğin çalıların içini kontrol etmekte kullanılabilir. Ayrıca işaretlenen rakiplere saldırdığınızda size artı hareket hızı kattığı için kaçarken veya kovalarken kullanmak çok faydalıdır.

E yeteneğiniz Amansız Takip de diğer yetenekler gibi Lucian'ın pasif yeteneğini etkinleştirir. Fakat bu yeteneği genellikle kaçmanız gereken bir duruma saklamanız daha iyi olur. Kullandığınızda üzerinizdeki yavaşlatma etkilerini de siliyor, bunu aklınızdan çıkarmayın.

Gelelim Lucian'ın ulti'sine. İnfaz'ın menzili ve toplam hasar gücü çok yüksek olsa da bütün atışları tutturmak zordur. Yeteneği kullanırken hareket edebilirsiniz ama ateş yönünü değiştiremezsiniz, dolayısıyla açısını ilk baştan iyi ayarlamanız gerekir. Az canla kaçmakta olan bir düşmanı öldürmenin yanı sıra İnfaz'ı kaçmak için de kullanabilirsiniz. Bunun için öncelikle sizi kovalayan düşmana İntikam Ateşi atın, ardından İnfaz'ı ona yöneltip aksi yönde kaçın. İntikam Ateşi'yle işaretli bir rakibe saldırdığınız için kazandığınız artı hareket hızı kaçışınızı kolaylaştırır. Elbette aynı taktiği kovalarken de uygulayabilirsiniz. Son olarak, zor durumda kaldığınızda büyük bir minyon dalgasını temizlemek için de İnfaz kullanılabilir.

YETENEKLER

Işık Silahşoru: Lucian bir yetenek kullandığında, sonraki saldırısı çift vuruş olur.

Işık Atışı:
Bedel: 60/65/70/75/80
Menzil: 550
Lucian, hedefini delip geçen bir ışık huzmesi fırlatır. Yolladığı ışık huzmesi hedef birimi delip geçerek, bir hat üzerindeki rakiplere 80/110/140/170/200 (+60/75/90/105/120% Saldırı Gücü) (İlave Saldırı Gücü değerinin %60/75/90/105/120 kadarı) fiziksel hasar verir. Minyonlara %75 hasar verir.

İntikam Ateşi:
Bedel: 60 Mana
Menzil: 1000
Lucian'ın yaptığı atış, yıldız şeklinde bir patlama yaratarak rakipleri işaretler. Lucian işaretli rakiplere saldırdığı için saldırı hızı kazanır. Yaptığı atış rakibe temas ettiğinde veya menzilin sonuna geldiğinde patlar. Patlama 60/100/140/180/220 (+90% Yetenek Gücü) (+60% ek Saldırı Gücü) büyü hasarı verir ve rakipleri 6 saniyeliğine işaretler.İşaretli hedeflere hasar vermek, Lucian'ın 2 saniyeliğine 40 Hareket Hızı elde etmesini sağlar.

Amansız Takip
Bedel: 60/45/30/15/0 Mana
Menzil: 445
Lucian atılarak kısa bir mesafeyi geçer ve tüm yavaşlatma etkilerinden kurtulur. Kısa bir mesafeye atılarak, tüm yavaşlatma etkilerini kaldırır.Lucian İnfaz etkin haldeyken bir rakip şampiyonu katlederse, Amansız Takip'in bekleme süresi sıfırlanır.

İnfaz:
Bedel: 100 Mana
Menzil: 1400
Lucian, silahlarıyla bir saldırı yağmuru gerçekleştirir. Lucian 3 saniyeliğine tek yönde hızla ateş ederken serbestçe hareket eder. Atışlarının her biri isabet ettiği ilk rakibe 40/50/60 (+10% Yetenek Gücü) (+25% ek Saldırı Gücü) fiziksel hasar verir. Atış sayısı, Saldırı Hızı ile birlikte artar. İnfaz minyonlara %400 hasar verir. Lucian, İnfaz sırasında Amansız Takip'i kullanabilir. İnfaz'ı erken iptal etmek için tekrar etkinleştir.

TAKIM SAVAŞLARI

Diğer nişancılar için geçerli olan kural Lucian için de geçerli. Takım savaşlarında ortaya dalmak yerine uzaktan hasar vermeli, mesafeyi korumalısınız. Eğer savunması zayıf bir rakip yakalarsanız önceden bahsettiğimiz komboyu uygulayarak maksimum hasar vermeye çalışın. Amansız Takip'i tercihen yaklaşmak için harcamayın, zor bir anınızda kullanmak üzere saklayın. Düşmanları toplu halde yakalarsanız İnfaz'ı açıp bolca hasar verebilirsiniz, zira tek bir hedefe göre tutturması daha kolay olacaktır. Ama mümkünse bütün hasarı düşman tankı üzerinde harcamayın.

Lucian size takımınızı zafere taşımanızda çok yardım edecektir. Lucian ile oyunu taşırken mutlaka ana uygun bir müzik açmayı unutmayın zira hikâye olarak bu kadar güzel ve aksiyonu bol bir kahraman adalet meydanlarında epey az. Hele ki karşınızda Thresh varsa… Merminin fenere çarpma sesi… Anlayamazsınız…

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Kılıcı
Can İksiri

OYUN ORTASI
Savaş Çizmesi
Statikk Hançer

ASIL EŞYALAR
Kana-susamış
Üçlü Kuvvet

OYUN SONU
Koruyucu Melek
Son Fısıltı

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Bitkinlik

Sıçra

MORGANA

DÜŞMÜŞ MELEK

MORGANA ALT KORİDORA "DÜŞMÜŞ"

BERK ÇAĞATAY ALBAYRAK

ARTILAR

✓ Kara kalkan yeteneği ile kendisini ve takım arkadaşlarını koruyabiliyor.

✓ Sersemletme yeteneği etkili.

EKSİLER

✗ Yetenekleri dışında çok pasif bir karakter.

✗ Destek rolünde, koridordaki nişancıya can ve mana desteği veremiyor.

Morgana kendi halkının yaptıklarını yanlış bulduğu için onlara karşı taraf tutmuş, bu sebeple de "günahkâr" damgası yemiş bir şampiyon.

Morgana masum değildi; karanlık güçler ile kendisini eğitmiş ve karanlık güçler için çalışmıştı. Bu azmin tek bir sebebi vardı, o da düşman ordusunun generali olan kız kardeşini yenme takıntısı. Birlikte büyüdüğü ve aynı kaptan yemek yediği Kayle'a karşı hırs ve öfke besliyordu...

Morgana, şimdi Kayle'ı ebediyen yok edip kahraman olarak gün yüzüne çıkmayı planlıyor. Bakalım başarabilecek mi?

DESTEK ROLÜNDE MORGANA

Morgana'nın yetenekleri hiç de hafife alınmayacak cinsten. Pasif gücünden anladığımız kadarıyla bu arkadaşın canı çok tatlı :) Morgana, büyüleriyle her hasar verdiğinde kendisini iyileştiren Can Emme özelliğine sahiptir. Böylelikle rakipleri karşısında avantaj elde etmiş olur. Canının az gitmesi demek, koridorda daha fazla vakit geçirmesi ve bu da altın ve seviye bakımından avantaj sağlaması demektir.

Karanlık Esaret isimli yeteneği Morgana'nın bir destek oyuncusu olarak en işlevsel yeteneklerindendir. Morgana, bir kara büyü küresi fırlatır. Küre bir rakip birime temas ederse büyü hasarı verir ve rakibi bir süre yerine sabitler. Böylelikle hem nişancınız için öldürme pozisyonu yaratır, hem de zor anınızda kaçış planınızın ilk parçası olabilir. Bu yeteneğinizi çalılara girmeden önce içini kontrol etmek için kullanmanız yararınıza olacaktır.

Belli bir alanı lanetli toprağa çevirerek, candan can götüren Zulüm Toprağı isimli yeteneği ile rakiplerine gözdağı verebilirsiniz. Bu yetenek, üzerinde duran rakiplerin sürekli hasar almasına neden olur. Böylelikle minyonlar üzerinde minik bir dalga etkisi yaratarak saldırı gücü taşıyıcınızın daha rahat minyon öldürmesine yardımcı olup rakibi kulesine hapsedebilirsiniz. Bu yeteneğinizi kullanırken mümkün olduğunca şu kombinasyonu kullanın: Karanlık Esaret yeteneğinizi rakip Saldırı Gücü taşıyıcısına isabet ettirdikten sonra, bulunduğu yere hemen Lanetli Toprak atın.

Destek rolünde faaliyet gösteren şampiyonların ortak bir özelliği, korumakla görevli olduğunuz takım arkadaşlarınıza gerekli güçlendirmeleri ve iyileştirmeleri vermek. Morgana ise Kara Kalkan yeteneğiyle bu konuda büyük katkı sağlıyor. Dost bir şampiyonun etrafına, kalkan delinene ya da ortadan kalkana kadar büyü hasarını ve zayıflatmaları önleyen koruyucu bir bariyer yerleştiren Morgana, takım arkadaşlarınızın gücüne güç, savunmasına savunma katıyor. Destek rolünde iken koridorda hedef alınan Saldırı Gücü taşıyıcınızın üzerinden bu yeteneğinizi eksik etmeyin.

Takım savaşlarında iyi bir destek oyuncusu savaşın kaderini belirleyebilir. Morgana ise Ruh Prangası yeteneği ile yakındaki rakip şampiyonların hızlarını azaltır ve bir süre sonra kilitleyerek, hasar verir. Bu yeteneği takım savaşlarında ve ani baskına gelen rakiplerinizi durdurmak için kullanırsanız, bu yetenek sizin vazgeçilmeziniz olacaktır. Saldırı Gücü taşıyıcınız ile anlaşarak bu yetenek üzerinden skor almanız an meselesi.

Morgana gibi başarılı bir destek şampiyonunun yanına alınabilecek ideal Saldırı Gücü taşıyıcıları Varus, Jinx, Draven gibi saldırgan şampiyonlardır. Hedefe attığınız her Karanlık Esaret ile yanınızdaki şampiyon rahatlıkla bir skor alabilir. Karşınızda ise Ezreal, Tristana ve Vayne gibi anlık kaçma yeteneğine sahip saldırı gücü taşıyıcıları varsa, başka bir destek şampiyonu alablirsiniz. Çünkü kaçırdığınız her karanlık esaret yeteneği sizi koridorda zor bir savaşa sürükleyerek ölmenize ve rakiplerinizi beslemenize sebep olabilir.

EŞYALAR ÖNEMLİ

Oyun başlangıcında destek şampiyonlarının eşya alımı neredeyse aynıdır. Morgana gibi bir şampiyon için Büyü Hırsızının Marifeti, Can İksiri ve Gö-

YETENEKLER

Ruh Sömürüsü: Büyüleriyle her hasar verdiğinde kendisini iyileştirir.
Karanlık Esaret: Morgana bir kara büyü fırlatır. Kürde bir rakip birime temas ettiğinde büyü hasarı verir ve birimi bir süreliğine yerine sabitler.
Zulüm Toprağı: Belli bir alanı lanetli toprağa çevirerek, burada duran rakiplerin sürekli hasar almasına neden olur.
Kara Kalkan: Dost bir şampiyonun etrafına, kalkan delinene ya da ortadan kalkana kadar büyü hasarını ve zayıflatmaları önleyen koruyucu bir bariyer yerleştirir.
Ruh Prangası: Enerji zincirlerini yakındaki rakip şampiyonlara savurur ve çarpma anında hasar verip, Hareket Hızlarını azaltır. Rakipler Morgana'nın yakınında durmaya devam ederse, birkaç saniye sonra aynı acıyı yeniden yaşatır ve onları sersemletir.

rünmez Totem ile başlayabilirsiniz. Son olarak ücretsiz ek eşyanızı da Kâhinin Merceği alırsanız karşı rakibin destek oyuncusunun koyduğu totemleri keşfedip yok edebilirsiniz. Böylelikle koridorda rakiplerinize üstünlük sağlayıp, Saldırı Gücü taşıyıcınızı rahatlatabilirsiniz.

Oyunun ortalarına doğru Sürat Çizmesi, Yakut Keşif Taşı ve Ulular ın Tılsımı'nı alabilirsiniz. Böylece bu üç eşya ile biraz daha sürat kazanır, mana ve can hızınızı artırıp altın kazanma sürecinizi kısaltmış olursunuz. Yakut Keşif Taşı eşyası ile de hanenize can eklemesi yaparak istediğiniz beş adet totem koyma özelliğinden yararlanabilirsiniz. Bir destek için olmazsa olmaz bir eşya olan Yakut Keşif Taşı size haritada çok yardımcı olacak.

Oyunun sonlarında alacağınız yegâne eşyalarınız Zhonya'nın Kumsaati ve Liandry'nin Eziyeti'dir. Zhonya'nın Kumsaati size yetenek gücü ve zırh verirken aynı zamanda aktif özelliğini kullandığınızda sizi belli bir süre içerisinde hasar almaz ve sarsılmaz yapar. Liandry'nin Eziyeti ise sizlere yetenek gücü ve can verir.

Destek rolünü üstlenen şampiyonların minyon öldürme gibi bir görevi olmadığı için haritayı gözlemleyebilir ve takım arkadaşlarınızı akıllı işaretler ile uyarabilirsiniz. Ejderha ve Baron sürelerinin çıkış sürelerini hesaplayıp karşı takımının bir adım önünde olabilirsiniz. Bir destek oyuncusu öldürmeyi değil öldürtmeyi, korumayı düşünmelidir. Aldığınız her asist puanı sizin başarınız, ölmediğiniz her dakika sizin yeteneğinizdir.
İyi oyunlar!



KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Zırh Cevheri x3
+4,26 zırh

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Can Mührü x9
+8 can

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Büyü Hırsızının Marifeti, *Can İksiri x3*

OYUN ORTASI
Keşiftaşı, *Buz Kraliçesinin Hakkı*

ASIL EŞYALAR
Yakut Keşiftaşı, *Zhonya'nın Kumsaati*

OYUN SONU
Sihirbaz Pabuçları, *Banshee'nin Duvağı*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra

RENEKTON

KUMLARIN KASABI

TAZE ETE BAYILIRIM...

CAN YÜREKLİ

ARTILAR
- ✓ Uzun süre koridorda kalabiliyor.
- ✓ Yetenekleri mana gerektirmiyor.

EKSİLER
- ✗ Yeteneklerinin bekleme süresi uzun.

Renekton kadim zamanlarda doğmuş, halkının yöneticisi ve koruyucusu olmak üzere yaratılmış yarı insan yarı hayvan bir ırkın üyesidir. Kardeşi Nasus'la birlikte Büyük Kütüphane'nin bakımı ve korunmasında görevlendirilmişlerdi. Renekton kapıda kötü niyetli insanları ve diğer varlıkları kütüphaneden uzak tutarken, kötülüğün içlerinden kesilip çıkarılabileceğine dair çılgınca bir fikre kapıldı. Ardından "Kasap" olarak anılmaya başladı ve çıldırdı. Hayatta onu yenebilecek tek varlığa, yani kardeşi Nasus'a saldırdı. Kardeşi onu yere serdiğinde ölmek için dua ederken bağışlandı... Ancak şimdilerde League of Legends'da kasaplık günlerine dönmüş durumda.

ÖFKENİN FAYDALARI

Renekton, üst koridordaki en güçlü, en dayanıklı ve dolayısıyla en popüler şampiyonlardan biri. Onu farklı kılan temel özelliğiyse yeteneklerinin kullanımı. Renekton'un yetenekleri mana gerektirmiyor, bekleme süreleri dolduğu anda kullanabiliyorsunuz. Diğer yandan, yaptığınız saldırılarla (Shyvana ve Tryndamere'e benzer şekilde) Öfke biriktiriyorsunuz. Öfkeniz yarıyı geçtiğinde, kullandığınız yetenekler bu Öfke'den harcayıp ilave etkilerle güç kazanıyor.

Öfkeyi hangi yetenekle birlikte kullanacağınıza karar vermek önem teşkil ediyor. Ezik Katili'nin verdiği hasar ve iyileşme miktarını artıran Öfke, sizin koridorda daha uzun süre kalmanıza yardımcı olur. İnsafsız Yırtıcı, Öfke ile daha fazla hasar verir ve daha uzun süre sersemletir. Kes Biç ise rakibin zırh değerini azaltarak hem sizin hem diğer takım arkadaşlarınızın saldırılarından daha fazla hasar almasına neden olur.

KORİDORUN HAKİMİ

Şampiyonumuz oyunun başlarında çok can yakacak türden. Üçüncü seviyeye kadar sessiz sakin, minyonlara odaklanarak oynayacağız. Üçüncü seviyeden itibaren öfkenizi yarıya getirdiğiniz an W yeteneğinizi kullanıp rakibinizi 1,5 saniye boyunca sersemletebilir, E ve Q yeteneklerinizi de kullanıp rakibiniz üzerinde çok yüksek hasar bırakabilirsiniz. Alışması biraz zaman alacaktır ama yetenekler arasına normal saldırılar da sıkıştırmayı ihmal etmeyin. Hem saniye başına verdiğiniz hasar artar, hem de daha fazla Öfke biriktirirsiniz.

Renekton ne kadar dayanıklı bir şampiyon olsa da altıncı seviyeye kadar düşman kulesinin altına girmemeye dikkat edin. Q ve E yeteneklerinizi kullanarak minyon katlinizi en üstte tutmaya çalışın. Rakibiniz, Q yeteneğinizden ötürü minyonlara fazla yaklaşmaya cesaret edemeyecektir. Altıncı seviyeye geldiğinizde artık rakibinizle korkmadan dövüşebilirsiniz, zira ulti'niz hem can değerinizi artırıyor hem de çevrenize hasar veriyor. Eğer rakibinizin canı yarıdan azsa ulti'yi açıp onu kulesinin altında dahi öldürebilirsiniz. Benzer şekilde, kendi kulenizin altında zor duruma düşerseniz, bir anda işleri tersine çevirebilirsiniz. Oyunun özellikle erken safhalarında bu yetenek çok ama çok etkilidir.

Kendi koridorunuzdaki kuleyi aldıktan sonra rakibinizi yeteri kadar hırpaladıysanız artık tüm savaşların içerisinde bulunabilirsiniz. Muhtemel seçiminiz orta ve alt koridorlara uğramak olmalı, ışınlanma büyüsü bu konuda size yardımcı olacaktır. Alt koridora aniden inen ve ölmeyen bir Renekton... Düşünmesi bile ürkütücü.

TAKIM SAVAŞLARI

Takım savaşlarında Renekton karşı takımın kapısını çalan ilk kişi olma onuruna erişecek. E yeteneği sayesinde bir anda karşı takımın içine girip ulti'siyle ve Q yeteneğiyle ortalığı karıştırdıktan sonra, W yeteneğinin sersemletmesini ya yetenek gücü taşıyıcısına ya da saldırı gücü taşıyıcısına atmak en doğru tercih olacaktır.

Renekton ile en büyük avantajlarınızdan bir tanesi Baron ve Ejderha savaşlarından galip çıkabilecek yeteneklerinizin olması. E yeteneğiniz ile aniden duvarın arkasından inip rakiplerinizi şaşırtıp bu savaşı bozabilir ya da ödülleri çalıp oradan çıkabilirsiniz. Varlığınız yeter.

YETENEKLER

Hiddet Saltanatı: Renekton yaptığı her otomatik saldırı için Öfke kazanır. Bu Öfke, yeteneklerini ilave etkilerle güçlendirebilir.

Ezik Katili: Renekton bıçağını savurarak çevresindeki bütün birimlere ortalama hasar verir ve verdiği hasarın küçük bir miktarı kadar iyileşir.

İnsafsız Yırtıcı: Renekton hedefini iki defa biçerek ortalama fiziksel hasar verir ve 0,75 saniyeliğine sersemletir.

Kes Biç: Renekton yerinden fırlayarak yoluna çıkan birimlere hasar verir.

Sahip: Renekton Zorba'ya dönüşerek ek Can kazanır ve çevresindeki rakiplere hasar verir. Bu biçimdeyken, Renekton düzenli aralıklarla Öfke kazanır.



Renekton ile şu ana dek hep düşmanları kovalayıp durduk, ama gerektiğinde kaçmasını da bilmeli. E yeteneğiniz ile ince duvarların ötesine atlayabilirsiniz. Mümkünse arkasında bir canavar olan bir yerden atlayın. Böylelikle bir hedefe isabet eden yeteneğinizi ikinci kez kullanma hakkı elde eder, kaçıp hayatta kalma şansınızı artırırsınız.

Son olarak eşya seçeneklerinizden bahsedelim. Renekton ile oynarken eşyalarınızın neredeyse tamamı savunma üstüne kurulu olacak. Yeni başlayanlar için de savunma eşyalarına öncelik vermelerini öneriyorum. Ancak şampiyona iyice alıştıktan sonra, karşınızdaki rakibe göre bir seçim yapıp alacağınız ilk büyük eşyayı Tiamat olarak belirleyebilirsiniz. Bu şekilde hasar gücünüz iyice artar ve minyonları daha hızlı temizleyebilirsiniz. Ancak bu durumda iyice zırh kuşanmadan kule altına dalmayı pek düşünmeyin.

Bu güzel şampiyona son cümlelerimi Taşralı Renekton'a bir selam vererek bitiriyorum. Sevgilerimle.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Kalkanı, *Can İksiri x2*

OYUN ORTASI

Günateşi Pelerini, *Ruh Gömleği*, *Vahşi Hydra*, *Merkür'ün Adımları*

OYUN SONU

Kara Balta, *Randuin'in Alâmeti*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ORIANNA

MEKANİK KIZ

HIZLI VE OP!

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR
✔ Kısa sürede yüksek hasar verebiliyor.
✔ Kendine ve takım arkadaşlarına destek olan yetenekleri var.

EKSİLER
✖ Manası çabuk bitiyor.
✖ Topu kontrol etmeye alışması zor.

Orta koridorda oynayan birçok oyuncunun en sevdiği şampiyon olan Orianna, yüksek hasarı ve ustaca hazırlanmış yetenek kombolarıyla oyunu her an çevirebilen bir şampiyon.

Eskiden, çok iyi dans eden bir kız vardı ve ismi Orianna idi. League of Legends şampiyonlarına hayran olan Orianna, onların arasına katılabilmek için birçok tehlikeli olayın içerisine girdi ve maalesef ansızın gelen acı bir ölümle karşılaştı. Babası Corin, bu duruma çok üzüldü ve onu tekrar geri getiremeyeceğinin farkında olsa da ona benzeyen, Lig'e katılmasını arzulayan bir robot yaptı. Sonuç olarak, bir ölüm makinesi yarattı.

HER YETENEĞİ AYRI BİR HEYECAN

Her sihirdarın oyun içerisinde en önem verdiği şeylerden biri, minyon sayısı. Orianna ise bu konuda hiç zorlanmıyor. İşleyen Demir adlı pasif yeteneği sayesinde normal saldırılarına da yetenek gücü ilave ediliyor. Bu da hem rakip şampiyona daha fazla hasar veriyor, hem de minyon katletme sırasında kolaylık sağlıyor. Normal vuruş menziliniz de gayet uzun olduğu için bu pasif yeteneği iyi kullanın.

Komut: Saldır, oyun içerisinde en fazla işinize yarayacak olan, topunuzu hareket ettirmeye yarayan yeteneğiniz. Bu yetenek ile topu belli bir alana gönderdiğinizde top, bir sonraki emrinize kadar orada bekliyor. Menzilinden çıktığınızda ise otomatik olarak size geri dönüyor. Belirli bir yere yollanan top, oradaki rakip şampiyonlara ve minyonlara hasar verirken, yoluna çıkan birimlere de hasar vermeyi ihmal etmiyor. Diğer tüm yeteneklerinizin etkisinin topun konumuna bağlı olması ister istemez bu yeteneğinizi iyi kullanmanızı gerektiriyor. Bu yeteneğin başlattığı diğer tüm kombolarınız topun bulunduğu yerde başlayacak, dikkat edin! Artı olarak bu yeteneğinizi gelen baskınlara karşı kendinizi korumak için de kullanabilirsiniz. Önlem almak için topu çalılara koyup, normal saldırılar ile güvenli bir şekilde minyon katledebilirsiniz.

Her orta koridor şampiyonu gibi Orianna'nın da korunması ve gelen baskınlara karşı bir kaçış stratejisi olması gerekli. Bunun için Komut: Uyumsuzluk yeteneğiniz devreye giriyor. Topunuz her neredeyse, bu yetenek o alandaki rakipleri yavaşlatıyor, dostları hızlandırıyor. Bu yeteneğinizi gelen baskınlara karşı kullanırken topu kendi üstünüze çekin ve Komut: Uyumsuzluk yeteneğini aktif edin. Böylece erken gelen baskınlardan kurtulma olasılığınız gayet yüksek. Saldırı içinse topu Saldır ile belli bir alana yollayın ve hemen arkasından Uyumsuzluk yeteneğinizi açın. Bu şekilde yüksek hasar verebilirsiniz.

Orianna'yı diğer orta koridor şampiyonlarından ayıran bir özelliği destek rolüne yatkın olması. Komut: Koru yeteneği ile zorda kalan dost şampiyonlara veya kendinize belirli bir hasarı emen kalkan yaratıyor olmanız çeşitli avantajları beraberinde getiriyor. Bu yetenek hakkında bilmeniz gereken şöyle bir detay var: Eğer topu Saldır ile bir yere gönderdiyseniz, Koru ile kendi üzerinize çekerken yolundaki rakip birimlere hasar verir. Bu, özellikle az canı kalan minyonları katletmek için gayet faydalıdır.

Son yeteneğiniz olan Komut: Şok Dalgası ile rakiplerinizi bir araya toplayabilir ve yüksek hasar verebilirsiniz. Kısacası takım savaşında sizin bu yeteneğiniz çok ama çok önemli. Unutmayın, top neredeyse bu yetenek orada aktif oluyor. Aman dikkat. Koridor aşamasında teke tek mücadelede kullanılabilir olsa da, oyunun ilerleyen aşamalarında hedefiniz en az üç kişiyi birden yakalamak olsun. Yetenek, rakipleri tam topun bulunduğu yere, merkeze doğru çektiği için onları size yakınlaştırabilir veya uzaklaştırabilir. Orianna ile oynamanın belki de en zor yanı bu zamanlamayı tam tutturabilmektir. Ulti'yi yanlış kullandığınız için düşmanları kaçırmak, ya da siz kaçarken düşmanları kendinize daha da yakınlaştırmak istemezsiniz. Son bir not olarak bu yeteneğin Kata-

YETENEKLER

İşleyen Demir: Orianna'nın normal saldırıları fazladan büyü hasarı verir. Bu hasar ise aynı hedefe saldırdıkça artar.

Komut: Saldır: Orianna topunu belirli bir alana saldırması için emir verir. Gidiş yoluna çıkan her hedefe hasar verir ve ulaştığı yerde sabit olarak kalır.

Komut: Uyumsuzluk: Orianna, topuna belirli bir çap dahilinde büyü hasarı veren saldırı başlatmasını emreder. Bu alanda kalan rakipler yavaşlarken, aynı takımda olan arkadaşları hızlanır.

Komut: Koru: Orianna, topuna dost bir şampiyona gidip, ona zırh ve büyü direnci vermesini emreder. Giderken çarptığı rakiplere hasar verir.

Komut: Şok Dalgası: Topuna, belirli bir alanda şok dalgası yetermesini emreder. Bu alandaki rakipler top'un içine doğru çekilir.

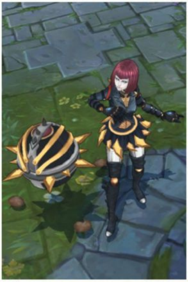
rina'nınki gibi ulti'leri yarıda kesmekte de kullanılabileceğini belirtelim.

TAKTİK ÖNEMLİ!

Orta koridorda ilk seviyelerde Saldır yeteneğiniz gayet fazla hasar veriyor ve menzili de uzun. Bunu iyi kullanarak rakibinizi minyonlardan uzak tutun. Toplu hasar vermesi minyon sayınızda ciddi artışlara neden olacaktır.

Takım savaşı esnasında takımınızdan her kim savaşı başlatacaksa Koru yeteneği ile topunuzu üstüne yollayın. Daha sonra savaş halinde iken Şok Dalgası yeteneğinizi aktif ettikten sonra hemen Uyumsuzluk yeteneği ile rakiplerinize zor anlar yaşatabilirsiniz. Diğer bir deyişle yetenek kombonuzu E-R-W veya Q-R-W şeklinde kullanıyorsunuz.

ARAM modunda diyelim ki şansınıza Orianna geldi. İlk başlangıçta mana yenilemesi olan eşyalar çıkarak, rakiplerinizi domine etmeniz gayet kolay. Haritanın biçiminden ve ARAM modunun özelliklerinden ötürü tüm yetenekleriniz daha da avantajlı bir hale dönüşüyor. Yeteri kadar bekleme süresinde azalma kastığınız takdirde, çok etkili bir şampiyon haline geleceksiniz.



Oyun içerisinde çok dikkat edilmesi gereken, sergilemiş olduğu yeteneklerle rakiplerini zor durumlara sevk edebilen bir şampiyon Orianna. Her ne kadar kolay gibi gözükse de, onunla oynamaya alışmak için biraz zamana ihtiyacınız var. İyi oyunlar.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Yüzüğü, *Can İksiri x2*

OYUN ORTASI

Sihirbaz Pabuçları, *Ahenk Kadehi*

ASIL EŞYALAR

Athene'nin Lanetli Kadehi, *Hiçlik Değneği*

OYUN SONU

Zhonya'nın Kumsaati, *Rabadon'un Şapkası*

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → W → E → Q → Q → R →
Q → W → Q → W → R → W →
W → E → E → R → E → E



PANTHEON

SAVAŞ ÜSTADI

DİKKAT, BAŞINIZA PANTHEON DÜŞEBİLİR!

EMRE "SIDIOUSS" ÜRÜK

ARTILAR

- ✓ Yetenekleri sayesinde savaşa hemen dahil olabiliyor veya savaştan kaçabiliyor.
- ✓ Pasif kalkanı sayesinde orman kamplarını temizlerken fazlaca can kaybetmiyor.
- ✓ Pasifi sayesinde oyunda rakip kule altına girip skor çıkartabilen en başarılı şampiyon.

EKSİLER

- ✗ Çok hızlı mana tüketiyor ve manası biterse kaçma şansı kalmıyor.
- ✗ Ulti'sinin uzun odaklanma süresi yüzünden kaçış yetenekleri olan şampiyonları yakalaması güç.
- ✗ Sadece bir tane kalabalık kontrol efekti var ve çok yüksek bekleme süresine sahip.

"Daha çok takviye kuvvetleri vardır diye ummuştum."

Pantheon üst koridorda daima en sevdiğim şampiyonlardan biri olmuştur. Ormancı rolünde oynanmaya başladığını gördüğümde biraz şaşırmış ama denemeye karar vermiştim. O kadar güçlü ve hızlı bir şampiyon ki üst koridordan çok daha fazla verim alındığını fark ettim. Pasif kalkanı sayesinde orman kamplarından çok az bir hasar alarak hızlıca koridor baskınları yapabiliyor. Zeonia Kalkanı kullandığım her rakibin en kötü ihtimalle Sıçra'sını rahatça alabiliyordum. Peki nasıl? İşte sevgili dostum, sorunun cevabı bu yazıda.

NE YAPACAĞINI BİLMİYORSAN HATA YAPMAK ÜZERESİN!

Ormancı rolünde oynarken eğer ne yapacağını, nereye gideceğini, hangi orman kampına öncelik verip rakip ormancının nerelerde dolaşıyor olabileceğini bilmiyorsan muhtemelen o an büyük bir hata yapıyorsundur. Bu hatanın bedelini basit bir orman kampından olarak ödeyebileceğin gibi alt koridorda seni suçlamaya hazır bekleyen ikilinin ölümünü izleyerek de ödeyebilirsin.

Baskınlar ve yetenek sıralamalarından önce ormanı nasıl ve nereden temizlemeye başlaman, nerede bitireceğini bilmen gerekli. İlk olarak mavi güçlendirme ile başlamalısın. Mutlaka ama mutlaka takım arkadaşlarından yardım iste. Golem'e vurmasalar bile en azından sana sağladıkları görüş ile erken orman baskını riskini ortadan kaldırırsın. Karşı ormancının gelmediğinden eminsen eğer mavi güçlendirme çıkar çıkmaz Çarp yeteneğini kullan, düz vuruş ve Mızrak Atışı yeteneği ile hızlıca mavi güçlendirmeni al. Mavi güçlendirmeden gelen mana yenileme ve bekleme süresi azalma etkileri tahmin ettiğinden çok daha önemli.

İkinci adım olarak karşındaki orman şampiyonuna dikkat et. Eğer Lee Sin, Rengar gibi kırmızı güçlendirmeni hızla çalabilecek bir şampiyon var ise doğruca kırmızına, nispeten daha yavaş ormancı şampiyonlar var ise kurtlara yönel.

Kırmızı güçlendirmeye geldiğinde doğrudan alanın içine koşmak yerine etrafında bir tur at. Sana birkaç saniye kaybettirir fakat erken bir skor verme veya güçlendirmeni çaldırma ihtimalini minimuma indirir. Rakibin oralarda olmadığına emin olduktan sonra hızlı bir şekilde kırmızı güçlendirmeyi al ve ifritlere yönel. İfritleri alırken Yürek Deşen yeteneğini kullanmayı unutma.

ARTIK SAVAŞA HAZIRSIN

Artık üçüncü seviye oldun, üzerinde kırmızı ve mavi güçlendirme ile bir de pasif kalkanın var. Orta koridorun hemen dibindesin. Her şart altında rakip orta koridor şampiyonun atabileceği yalnızca bir tane totem var. Kendi orta koridor oyuncundan bu totemle ilgili gerekli bilgiyi al. Eğer tecrübeli bir rakibe karşı oynuyorsan muhtemelen bu totemi ifritlerin olduğu yöne atacaktır. Orta koridor baskını için çalıya girdiğinde rakibin seni gördüğünü düşünüyorsan ziynetini kullanarak mevcut totemleri kontrol et. Eğer totem yoksa veya totemin olmadığına ziyneti kullanmadan da emin olduysan hızlıca rakibe yönel ve Zeonia Kalkanı ile onu yerine mıhla. Yürek Deşen yeteneğini düşer düşmez kullan. Rakibin yapabileceği iki tane hareket var; ya oradan yürüyerek uzaklaşmaya çalışacak, ya da çok değerli Sıçra'sını kullanacak. Eğer yürüyerek uzaklaşmaya çalışırsa bir adet düz vuruş ve arkasından Mızrak Atışı'nı yap; bu vereceğin hasar miktarını maksimuma çıkartacak. Eğer Sıçra kullanırsa ve üzerinde pasif kalkanın yoksa sakın gaza gelip arkasından kule altına girme. Bu artık senin değil, orta koridorun işi. Oradan uzaklaş. Bir sonraki baskında atacağı bir Sıçra'sı olmayacak. Eğer son bir vuruşluk canı kaldıysa kuleyi iki vuruş süresince üzerinde tutabilirsin fakat sonrasında bırakman ve zorlamaman gerekecek. Bu gibi durumlarda Sıçra ile

YETENEKLER



Kalkan Koruması: 4 kere saldırdıktan ya da büyü yaptıktan sonra Pantheon, bir sonraki normal saldırıyı ya da kule saldırısını engelleyecektir.



Mızrak Atışı: Pantheon mızrağını rakibe fırlatarak hasar verir.



Zeonia Kalkanı: Pantheon rakibinin üstüne sıçrar ve onu sersemletir.



Yürek Deşen: Pantheon odaklanır ve önündeki alana 3 adet hızlı vuruş yaparak, şampiyonlara iki kat hasar verir. Ayrıca Pantheon rakiplerinin ölümcül noktalarının daha çok farkına varır ve can değeri %15'in altındaki rakiplere daima kritik vuruş yapar.



Tepeden İnme : Pantheon gerildikten sonra havaya sıçrayarak hedefine sert bir iniş yapar ve bölgedeki bütün birimlere hasar verir. Rakipler iniş noktasına ne kadar yakınsa, o kadar çok hasar alır.



yetinmek yapacağın en mantıklı hareket olacaktır.

ULTI OP!

Altıncı seviye olduğunda artık baskın yapmak için totemleri kontrol etmene gerek yok. Koridorunu fazlaca ittirmiş rakip şampiyonu gözüne kestir. Ulti'nin menziline girecek kadar koridora yaklaş ve rakibin arkasına Tepeden İnme yeteneğin ile atla. Atlayışını yaparken koridoruna geldiğin dost şampiyonun seni gördüğünden emin ol, gerekirse işaret ver. Yere inmek üzereyken Zeonia Kalkanı'nı kullan ve rakiplere kaçma fırsatı tanıma.

Oyun ilerledikçe eşyalarla daha da güçlenecek ve rakiplerinin korkulu rüyası olacaksın. Fazlaca geri kaldıysan da üzülme, takım savaşlarını değiştirecek potansiyel sende mevcut. Tek yapman gereken doğru zamanlama ile kullanılan bir Tepeden İnme, doğru şampiyona atılmış bir Zeonia Kalkanı ve kazanılan takım savaşında büyük rol oynamanın haklı gururunu üstlenmek. Artık nasıl başlayacağını ve devam ettireceğini biliyorsun, şampiyonlar arenasındaki mücadelenin sonucu da parmaklarının ucunda. Ne duruyorsun? Haydi şampiyonlar arenasına!

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ



Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü



Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü



Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh



Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası



Can İksiri x5

OYUN ORTASI



Kara Balta



Randuin'in Alâmeti

ASIL EŞYALAR



Büyük Kertenkele'nin Ruhu



Malmortius'un Ağzı

OYUN SONU



Mahvolmuş Kralın Kılıcı



Demir Solari'nin Broşu

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra

SHYVANA

EJDER KANI

TAM BİR EJDERHA!

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR

- ✓ Hem teke tek mücadelede, hem takım savaşlarında etkili.
- ✓ Savunma değerleri yüksek.
- ✓ Minyonları hızla öldürebiliyor.
- ✓ Mana ihtiyacı yok.

EKSİLER

- ✗ Uzaktan vuran şampiyonlara karşı güçlük çekiyor.

Shyvana, bir insan ve ejderhanın ilişkisinden ortaya çıktı. Hayatı boyunca hep kötü davranışların içinde bulundu ve önyargılara maruz kaldı. Bu olaylar sonucunda hırçın ve öfkeli bir savaşçıya dönüştü. İnsanların ejderhalardan korkması neticesinde nereye gitse dışlandı. Doğduğu andan itibaren peşinde olan korkunç ejderhadan kaçtı. Fakat bu ejderha, babasını öldürünce içinde biriktirdiği öfke dışarı çıktı ve onu öldürmek için yollara düştü. Bu yolda aynı ejderhanın peşinde olan kalabalık bir insan grubuyla tanıştı ve grup lideri Jarvan IV, ona Demacia muhafızlarının arasında yer vermek istedi. Yıllarca yeri yurdu olmayan Shyvana teklifi kabul etti ve Jarvan'a bağlılığını her savaşta göstermek için çok çalıştı.

İşte Demacia'nın hırçın, acımasız, kindar ejderhası Shyvana'nın lige katılış öyküsü bu şekilde. Oyun içerisinde güçlü bir yer tutan Shyvana, yüksek hasar, can ve zırh değerleri eşliğinde tam bir ejderha olup çıkıyor. Gelen bazı yamalar ile gücü azaltılsa bile, o halen birçok oyuncunun vazgeçemediği bir şampiyon.

YETENEKLERİNİZİ KULLANMAKTAN ÇEKİNMEYİN

Shyvana pasif yeteneği olan Ejderkanı sayesinde var olan zırh ve büyü direncine ekleme yapıyor. Ejderha haline geçtiğinde ise kazandığı artı değerler iki katına çıkıyor. Bu pasif yetenek ile ister istemez bir tank oluyorsunuz. Siz de oyun içerisinde mümkün olduğunca tank rolünü üstlenmeye özen gösterin. Takım savaşlarında takım arkadaşlarınızı koruyun, bütün hasarı kendi üstünüze çekin. Emin olun size işlemeyecek.

Shyvana'nın hırçınlığı Çifte Isırık yeteneğinden geliyor. Bu saldırı ile rakibinize iki vuruş birden yapabiliyorsunuz, dolayısıyla verdiği hasar gayet yüksek. Hasar gücünü daha fazla artırmak istiyorsanız, bu yeteneğinizi bir diğer yeteneğiniz olan Alevli Nefes ile birlikte kullanın. Bu saldırı şampiyon ve minyonların yanı sıra rakip kulelere ve inhibitörlere de işliyor. Yani daha fazla hasar vererek, koridorun ilerlemesinde çok büyük bir etken arz ediyor.

Ejderhalar çevrelerine verdikleri hasar ile lanse edilmiştir hep. Filmlerde izlemişsinizdir, bir ejderha uçarak gelir ve kuyruğu evin çatısına çarpar, oradan kiremitler dökülür, vb... Shyvana da etrafında bulunan rakiplere yakıcı bir hasar veriyor. Ateş Burgacı adlı yeteneğiyle ayrıca hareket hızınız da artıyor. Bu sayede gelen baskınlardan kaçabilir veya gerektiğinde rakibinizi yakalayabilirsiniz. Ormancı olarak oynarken hız önemlidir, bu yeteneğinizi baskına giderken mutlaka kulanın. Yukarı koridorda ise koridorunuza erken dönmek avantajdır. Dükkândan eşyalarınızı aldıktan sonra hemen bu yeteneği etkinleştirerek koridora hızlı bir dönüş yapın. Normal saldırılarla bu yeteneğin süresini dört saniye daha uzatabilirsiniz.

Ejderha olur da alev olmaz mı? Alevli Nefes yeteneğinizi oldukça aktif kullanın. Yüksek minyon sayılarına ulaşmanızda etkili olan bu yetenek ile rakiplerinize de bir miktar hasar verebilirsiniz. Yukarıda dediğim gibi, bu yeteneğinizi Çifte Isırık ile birleştirin. Bu yeteneğinizi devamlı, hiç çekinmeden kullanın, çünkü zaten manasız bir şampiyon oynuyorsunuz. Rakibinizi rahatsız edin. Eğer menzilli bir şampiyona karşı oynuyorsanız ilk önce bu yeteneği geliştirmeyi düşünebilirsiniz

Shyvana'yı Shyvana yapan yetenek ise Ejderin Öfkesi. Ejderha formuna dönüşmek için, altıncı seviyeye ulaştığınızda mevcut can değerinizi gösteren can çubuğunun altında bir öfke çubuğu dolmaya başlayacak. Bu öfke çubuğu her dolduğunda bu yeteneği kullanabiliyorsunuz. Artı olarak bu öfke çubuğu her normal saldırınızda artış gösterecektir. Bu yeteneğinizi mümkün olduğunca tüm rakiplere yedirmeye çalışın. Takım savaşlarında yapacağınız düzgün bir hamle ile rakiplerinizi bozguna uğratabilirsiniz. Shyvana havadayken

YETENEKLER



Ejderkanı: Shyvana, bonus zırh ve büyü direnci kazanır. Ejderha halindeyken kazandığı bonuslar iki katına çıkar.
Çifte Isırık: Bir sonraki saldırınızda bu yetenek iki vuruş yapar ve bu yeteneğinizin kullanım süresini düşürür.
Ateş Burgacı: Shyvana, 3 saniye boyunca etrafında bir ateş girdabı yaratarak çevresindeki rakiplere hasar verir. Aynı zamanda bu yetenek hareket hızınızı arttırır.
Alevli Nefes: Önündeki alana bir ateş topu fırlatır ve çarptığı rakipler hasar alır. Hedef yanar haldeyken verilen hasar ekstra hasara yol açar.
Ejderin Öfkesi: Shyvana, ejderhaya dönüşür ve belirlenen hedefe doğru uçuş gerçekleştirir. Bu sırada rakipler hasar alır ve savrulurlar.



örneğin Thresh'in E'si ile durdurulabiliyor, aklınızda bulunsun. Unutmadan, bu yetenek ile duvarların üzerinden atlayabilirsiniz. Sıçra büyünüz hazır değilken kaçmak için birebir.

YUKARI KORİDORDA SHYVANA

Shyvana karşımıza ormancı rolünde de çıkabiliyor ancak yukarı koridorda da gayet başarılı. Yukarı koridorda oynarken özellikle ilk başlarda zırh değerinize dikkat edin. Çünkü Shyvana için hasar o kadar zorlayan bir unsur değil. Üçlü Kuvvet eşyasını aldığınız takdirde, yüksek hasarlar vermeniz an meselesi.

Karşınızdaki rakibin nasıl bir oyun sergilediğini iyi analiz edin. Ona göre eşya setlerinizde değişim olabilir. Gelen baskınlara karşı ise totemlerinizi eksik etmeyin. İlk başlarda zırh değeriniz yüksek olsa bile, kimi ormancı şampiyonlar sizi gafil avlayabilir.

Takım oluştururken alan etkisine sahip olan şampiyonlara önem verin. Jarvan IV gibi, Galio gibi, Thresh gibi şampiyonların kullandıkları alan yeteneğine sahip şampiyonların, ulti yetenekleriyle bir bütün oluşturun. Ejderha formundayken sizin yetenekleriniz de alan etkili hale gelir, unutmayın.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Kalkanı, *Can İksiri x2*

OYUN ORTASI

Üçlü Kuvvet, *Randuin'in Alâmeti*

ASIL EŞYALAR

Mahvolmuş Kralın Kılıcı, *Merkür'ün Adımları*

OYUN SONU

Ruh Gömleği, *Güneteşi Pelerini*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Bariyer

Sıçra

SIVIR

SAVAŞ HANIMI

SHURIMA ÇÖLLERİNDEN ADALET MEYDANLARINA

BERK ÇAĞATAY ALBAYRAK

ARTILAR

- ✔ Koridor ittirmekte başarılı.
- ✔ Takım savaşlarında çok etkili.
- ✔ Büyü kalkanı ile rakiplerin yeteneklerini etkisiz hale getirebiliyor.

EKSİLER

- ✘ Mana kapasitesi düşük.
- ✘ Kaçış yeteneği yok.

Valoran halkının güzel ve ölümcül hanımefendilerinden olan Sivir cesareti, hırsı ve dövüş becerileriyle herkesin gönlünü fethediyor. Valoran'ın zenginlerinden olan Sivir, topladığı servetle de dillere destan.

Bumerangı ile uzak mesafeli savaş taktikleri geliştiren Sivir, saldırı gücü taşıyıcısı rolünü üstlenmiş şampiyonlardandır. Büyük bumerangı ile rakiplerini hezimete uğratan şampiyonumuz kendi koridorunun baş taçlarındandır. Agresif oynanış tarzından çok sakin ve güvenilir bir tarzı benimsemiştir.

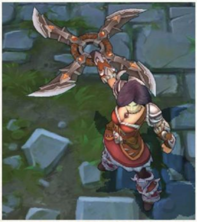
YETENEKLER MEYDANA ÇIKSIN!

Pasif yeteneğine bakacak olursak bir saldırı gücü taşıyıcısının en önemli ihtiyaçlarından biri olan hareket hızını sizlere sunan Sivir, zorlu bir anda kaçmanızı ya da saldırdığınız rakibi kolaylıkla yakalayabilmenizi sağlıyor.

Hele bir de bumerangı var, atsa karşıki dağlar yıkılır! Rakiplerinin korkulu rüyası olan Bıçaklı Bumerang yeteneği ile koridorunuzda çok rahat üstünlük sağlayabilirsiniz. Attığınız bumerangınız hem gidişte hem de size tekrar dönerken hasar verebiliyor. Çift hasar verdiğiniz bu yeteneğinizi her alanda konuşturabilirsiniz. Vur-kaç taktiği için birebir olan bumerangınız ile takım oyunlarında arka planda durup kendinizi koruyabilirsiniz.

Sivir' in Seken Atış yeteneği minyon öldürmede ve takım savaşlarında çok işinize yarayacak. Bu yeteneği attığınız rakibinizin ilk aldığı %100'lük fiziksel hasar diğer rakiplere sektikçe gücünü kaybetse de öldüremediğiniz her rakipten rahatlıkla asist puanı kazanabilirsiniz. Minyon öldürme konusunda sizlere bayağı yardımı dokunacaktır.

League of Legends'ın kritik eşyalarından Banshee'nin Duvağı'nın en büyük özelliğini yetenekleri arasında bulunduran Sivir, kendine koruyucu bir



bariyer oluşturup tek bir rakip yeteneğini etkisiz hale getirebiliyor. Üstelik bariyerin açık olduğu sürede bir büyüyü engellerse Sivir'e mana kazandırıyor. Manası az olan Sivir için bu yetenek biçilmiş kaftan!

Oyun başında yavaş kalan bir şampiyonun oyunun ilerleyen zamanlarında hız makinasına dönüşmesi... Av Peşinde yeteneği Sivir'in en güçlü yeteneği ve takım arkadaşlarına da fayda sağlıyor. Av Peşinde ile takım arkadaşlarına öncülük ederek onlara kısa bir süreliğine hareket hızı kazandıran Sivir'in kendi saldırı ve hareket hızı değerlerinde de artış meydana gelir. Kaçabilene aşk olsun!

DOĞRU SEÇİMLER

Savaş Hanımı Sivir karşı takımdaki düşman saldırı gücü taşıyıcısı Caitlyn, Jinx ve Graves ise alınabilecek ideal şampiyonlardandır. Karşınızda Vayne, Draven, Twitch gibi agresif şampiyonlar var ise Sivir'i almayı aklınızdan bile geçirmeyin. Vayne ve Draven gibi hızlı karakterler hem sizi kendi kulenize hapseder, hem de altınlardan mahrum bırakabilir.

Sivir gibi bir saldırı gücü taşıyıcısının yanına da onun kadar başarılı bir destek şampiyonu gerekir. Sivir' in yanına alınabilecek en güzel destek şampiyonları Thresh, Sona, Morgana, Nami ve Soraka'dır. Thresh veya Morgana agresif oynanış tarzınızda sizlere daha çok destek olurken, temkinli oynayış tarzınızda ise sizlere Soraka veya

YETENEKLER

Tabana Kuvvet: Sivir, bir rakip şampiyonuna saldırdığında kısa süreliğine Hareket Hızı kazanır.

Bıçaklı Bumerang: Sivir bıçağını bir bumerang gibi fırlatarak hasar verir.

Seken Atış: Sivir'in sonraki birkaç normal saldırısı yakındaki hedeflere seker ve ikincil hedeflere azalan hasar verir.

Büyü Kalkanı: Sivir üzerinde kullanılan tek bir rakip yeteneğini engelleyen büyülü bir bariyer oluşturur. Bir büyü engellenirse, Sivir Mana kazanır.

Av Peşinde: Sivir dostlarına savaşta önderlik ederek, bir süreliğine Hareket Hızı değerlerinde artış sağlar. Ek olarak, Seken atış etkin haldeyken pasif olarak Sivir'e ek saldırı Hızı sağlar.

Nami eşlik edebilir. Özellikle Soraka mana konusundaki açığınızı kapatarak size daha rahat bir koridor performansı sunabilir. Oyuna başlarken alacağınız eşyalar her oyunda çok önemlidir. Sivir gibi bir şampiyon için Doran'ın Kılıcı ve Can İksiri ile başlamak siz değerli okurlarımız için ideal bir seçim olacaktır. Böylelikle saldırı hasarınız artacak ve daha kolay minyon öldürüp altın kazanabileceksiniz.

Oyunun ortalarından itibaren Sürat Çizmesi, Kanasusamış, Statikk Hançer ve Ebedi Kılıç alabilirsiniz. Böylece bu dört eşya ile biraz daha sürat kazanır, can çalma ile can kayıplarınızı hızlı bir şekilde yenileyebilir ve hasarınızı artırıp vuruş kabiliyetinizi geliştirebilirsiniz.

Oyun sonlarında alacağınız eşyalar ise Son Fısıltı ve Banshee'nin Duvağı'dır. Son Fısıltı eşyası ile rakip oyuncuların dirençlerini kırabilirsiniz. Banshee'nin Duvağı ile büyü direncinizi artırıp rakip takımın herhangi bir büyüsünden korunabilirsiniz.

NİŞANCIYSANIZ OYUNUN KADERİ ÜSTÜNÜZE ÇÖKER!

Oyun başlangıcında rakip öldürmek pek de önemli değildir. Koridorunuzda önceliğiniz her zaman minyon öldürerek altın kazanmak olsun ki eşya geliştirme süreciniz hızlansın. Böylelikle rakiplerinizden hızlı bir şekilde eşyalarınızı tamamlayıp oyun içerisinde rahatlıkla üstünlük sağlayabilirsiniz.

Büyü Kalkanı ile mana kazanmayı mutlaka öğrenin, çünkü mananızı başka türlü idare etmeniz çok zor.

Her zaman koridorunuzu ortada tutun yoksa rakip takımın ormancı oyuncusu size bir sürpriz yapabilir. Eşyalarınızı zamanında ve yerinde alın. Oyun içerisindeki kırmızı güçlendirmeleri almayı ihmal etmeyin; sizin için önemli bir güç.

Destek rolünü üstlenen koridor dostunuza güvenin, takımınıza güvenin, kendinize güvenin. Saldırı gücü taşıyıcısı takım savaşlarında her zaman ilk hedeftir, bu yüzden kendinizi geri planda tutun ve takım savaşı karambolünde hasar gücü yüksek ve az canlı rakiplerinizi hedef alın.

Savaş Hanımı Sivir ve bıçaklı bumerangı iyi oyunlar diler!

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Kılıcı, *Can İksiri*

ASIL EŞYALAR

Kanasusamış, *Statikk Hançer*

OYUN ORTASI

Savaş Çizmesi, *Ebedi Kılıç*

OYUN SONU

Son Fısıltı, *Banshee'nin Duvağı*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra

TEEMO

ÇEVİK İZCİ

KAPTAN TEEMO GÖREVE HAZIR!

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR
- ✓ Görünmez olabiliyor.
- ✓ Çok hızlı hareket edebiliyor.
- ✓ Mantarları sayesinde takımına harita hakimiyeti kazandırıyor.

EKSİLER
- ✗ Savunma gücü düşük, yakalanırsa kolay ölüyor.
- ✗ Herkes ondan nefret ediyor :(

Bandle Şehri'nin koruyucusu, yordle ailesine mensup olan küçük, sevimli, oyuna ilk başlayanların gözdesi dostumuzdur Teemo. Ancak onu hiç küçümsemeyin; yaptıkları boyunu kat kat aşıyor. Elde ettiği başarılar ile arenaya dahil olan küçük dostumuzu en iyi arkadaşı olan Tristana bile henüz çözebilmiş değil.

Teemo'yu hemen her koridorda görmek mümkün. Gerektiğinde Yetenek Gücü gerektiğinde Saldırı Gücü taşıyıcısı oluyor, yeri geldiğinde ise üst koridorda görev alabiliyor. Yukarı koridorda oynuyorsanız karşınıza büyük olasılıkla bir yakın dövüşçü gelecek. Bu durumda uzaktan sürekli rahatsız ederek onu neredeyse hayattan bezdirebilirsiniz.

YETENEKLERİNİZİN FARKINA VARIN!

Teemo'nun her bir yeteneği işlevsel değer taşıyor. İyi bir Teemo oyuncusu şu zamana kadar birçok kişiyi hem sinirlendirip hem de takdirini kazanmıştır. Gerçekten iyi bir Teemo bazen sinirlenmenize yol açabilir. :)

Tek başına maceralara atılmayı seven Teemo, yeri geldiğinde Kamuflaj adlı pasif yeteneği sayesinde 2 saniye boyunca harakat etmediğinde görünmez olup rakiplerinin hiç beklemediği bir anda karşılarına çıkabilir veya onlardan kaçabilir. Ayrıca bu yeteneği sonlandırdığınızda, yani hareket ettiğinizde fazladan saldırı hızı kazanarak bir adım öne geçebilirsiniz. Bu yetenek sayesinde oyuna başlarken hızlı bir şekilde görev aldığınız koridora gidip, rakibinize hızlı bir saldırı düzenleyebilirsiniz. Tabii bunu gerçekleştirmek için Sürat Çizmesi'ne ihtiyacınız var ve W yeteneğiniz olan Seri Adım yeteneğini ilk seviyede açmış olmanız gerekli.

Rakiplerinizin normal vuruşları kimi zaman kritik değer taşıdığı için, Teemo söz konusuysa bu çok büyük bir tehlike arz ediyor, zira can ve savunma değerleriniz düşük. Bunun üstesinden gelmek için Kör Eden Dart yeteneğinizi kullanın. Rakibinize belli bir mesafeden zehirli bir ok fırlatıp onu kör edebilirsiniz. Bu sayede birkaç saniyeliğine rakibinizin normal saldırıları işlemez hale gelecektir. Kör olan rakibinizin normal saldırıları sadece size değil, minyonlara da işlemiyor. Bu sayede rakibinizin son vuruşları kaçırmasına ve dolayısıyla minyon sayısının düşük kalmasına neden olabilirsiniz.

Belirttiğimiz gibi Teemo savunma bakımından zayıf bir şampiyon. Yakalanmamanız sizin için çok önemli. Ya da diyelim ki rakibinize karşı üstünlük kurdunuz ama sizden hızlı. Bu durumda onu yakalamak ya da ondan kaçmak için Seri Adım yeteneği sizi bekliyor. Pasif olarak hareket hızınızı son 5 saniye içerisinde hasar almadıysanız %26'ya kadar arttıyor. Aktif iken hasar alsanız dahi aldığınız ek hız hemen iki katına çıkıyor. Buna ek olarak hızınızı arttıran eşyalara da sahipseniz çok avantajlı bir yetenek.

Rakip oyuncunun başını yakan bir diğer yeteneğimizse Zehirli Atış. Bu yetenek pasif bir yetenektir. Bu yetenek ile rakibinizi her saldırınızda zehirleyerek hem yüksek hasar veriyorsunuz, hem de zehir etkisi 4 saniye boyunca sürüyor. Sahip olduğunuz yetenek gücü oranı ne kadar yüksek olursa zehirin etkisi o kadar artıyor.

HER YERE BİR MANTAR!

Teemo'nun geçmişi kahramanlık öyküleriyle dolu. Tek başına yol alan bir izcinin en iyi yeteneği ne olur? Tabii ki tuzakları. Teemo da Tehlikeli Tuzak yeteneği ile rakiplerini avlamaya çalışıyor. Bu tuzağa yakalanan rakipleri hem yavaşlıyor hem de zehrin tadına bakıyor.

Altıncı seviyeye ulaşıp Tehlikeli Tuzak yeteneğini açtıktan sonra, rakibin baskına geleceği noktalara yerleştirdiğiniz mantarlar hem totem görevi görecek, hem de üstüne basan rakiplere hasar verecektir. Bir taşla iki kuş. Ayrıca diğer koridorlara yardıma gittiğinizde aynı şeyi oralarda da yaparsanız takım arkadaşlarınıza da katkı sağlamış olursunuz.

YETENEKLER

Kamuflaj: Teemo olduğu yerde durur ve 2 saniye boyunca hiçbir şey yapmazsa, istediği süre boyunca gizlenir. Teemo gizlendiği yerden çıktıktan sonra Şaşırtmaca Avantajı'na sahip olur ve saldırı hızı artar.
Kör Eden Dart: Güçlü bir zehirle hedefe hasar verir ve bir süre boyunca hedefin kör olmasına yol açar.
Seri Adım: Saldırıya uğrayana kadar Teemo'nun hareket hızı pasif olarak artar.
Zehirli Atış: Teemo'nun her saldırısı hedefi zehirleyerek, vuruş anında ve belli bir süre boyunca hasar verir.
Tehlikeli Tuzak: Teemo, çantasında sakladığı mantarlardan birini kullanarak patlayıcı ve zehirli bir tuzak kurar. Tuzak, üzerine basan rakipleri yavaşlatan ve zamanla hasar veren zehirli bir bulut salar.

Mantarlarınızı isterseniz tek bir çalının içine veya bir yol üzerinde aynı noktaya koymanız rakibinize yüksek hasar vermenizi sağlar.

Harita kontrolü takımınızda ise, mantarlarınızın yanında görünmez olduktan sonra avınızın gelmesini bekleyin. Tuzağa düştüğünde mantarlara bastığı anda yüksek hasar almış olacak, bunun üstüne bir de Kör Eden Dart yeteneğinizi kullandığınızda rakibi öldürmeniz oldukça kolaylaşacaktır. ARAM modunda bu taktiği daha kolay uygulayabilirsiniz.

TAKIM SAVAŞLARINDA KENDİNİZE GÜVENİN!

Teemo takım savaşlarında da etkili bir şampiyondur. Zehirli Atış yeteneğiniz zaten pasif bir yetenek, normal saldırınıza zehir ilave ediyor. Kör Eden Dart yeteneğiniz ise maruz kalan rakibi kör ediyor. Mümkünse bu yeteneği karşı taraftaki Saldırı Gücü taşıyıcısına uygulamaya çalışın. Bu sayede yüksek hasarlardan kurtulabilirsiniz.

Eşya olarak yetenek gücü eşyalarına yönelmeniz gerekiyor. Mümkünse bekleme süresini düşüren eşyalar ile daha verimli bir hale geleceksiniz. İlerleyen aşamalarda aktif olarak size saldırı hızı da gerekiyor. Zehirli Atış yeteneğiniz rakibin üzerinde iken, kullandığınız Kör Edici Dart ile birleştiğinde kısa sürede yüksek hasarlar vermeniz işten bile değil.

Kaptan Teemo göreve hazır. Ya siz?



KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,2 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Yüzüğü, *Can İksiri x2*

OYUN ORTASI
Sihirbaz Pabuçları, *Lanetli Maske*

ASIL EŞYALAR
Liandry'nin Eziyeti, *Lich Boğan*

OYUN SONU
Hiçlik Değneği, *Rabadon'un Şapkası*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Bariyer

Sıçra

VAYNE

GECE AVCISI

KARANLIK ONDAN KORKSUN!

CEREN KARAKÖSE

ARTILAR

- ✓ Kovalamada en iyi saldırı gücü taşıyıcısı.
- ✓ Baron ve Ejderha'yı almada en iyisi.
- ✓ Yüzdeyle gerçek hasar verebiliyor.
- ✓ Oyun sonlarında çok güçlü.

EKSİLER

- ✗ Koridorda oynaması, üzerinde uzmanlaşması zor.
- ✗ Oyunun başlarında zayıf.
- ✗ Düşük menzili diğer nişancılar karşısında bir dezavantaj oluşturuyor.

Vayne, tam adıyla Shauna Vayne, küçük yaştayken ailesinin bir cadı tarafından işkence edilip öldürülmesi üzerine nefret dolu biri haline gelmiş. Savaş konusunda en iyi öğretmenlerden eğitim alıp yetişkinliğinde çok tehlikeli bir avcı haline gelmiş. Hikâyesi adeta Demacia'nın Kill Bill'i olan Vayne'in Efsaneler Ligi'nde tek bir amacı var: Burayı kara büyülere teslim olmuş şampiyonlardan arındırmak!

YETENEKLER

Vayne onu tehlikeli bir avcı yapan pasif özelliği Gece Avcısı ile yakındaki rakip şampiyonlara doğru ilerlediğinde 30 Hareket Hızı kazanır. Bu özellik, rakibi kovalarken çok işimize yarayacak. Ayrıca ilk yeteneği Takla ile Vayne, yuvarlanarak pozisyon alır ve bir sonraki saldırısında ek hasar verir. Bu iki özellikle (bir de üstüne Sıçra ile) Vayne'den kaçabilecek nişancı yok. Takla'nın bekleme süresi kısa ve mana gereksinimi az, dolayısıyla bunu koridorda rahat rahat kullanabilirsiniz. Ek hasarı rakibe saldırmak için ya da minyonlara son vuruş için kullanın. Eğer karşıda Blitz, Thresh gibi yakalayan şampiyonlar varsa onların yeteneklerinden de bu şekilde kaçabilirsiniz. Veigar'ın Kara Delik'inin ortasından daha güvenli bir yere kaçabilirsiniz (kenarlarından geçtiğiniz için en son kaçtığınız yerde sersemler). Vayne, Takla ile Jarvan ulti'sinden, Anivia duvarlarından atlayabilir, Trundle'ın buzdan sütunlarını geçebilir ancak haritadaki duvarlardan geçemez.

Vayne ikinci yeteneği Gümüş Ok'u etkinleştirdikten sonraki üçüncü saldırı ya da yetenek, hedefin azami can değerinin belirli bir oranını gerçek hasar olarak yansıtır. Bu yetenek sayesinde oyun ilerleyip herkes bir miktar can kastığı zaman Vayne'in altın çağı başlıyor. Büyü Direnci'nden de etkilenmemesi sebebiyle karşınıza çıkan her türlü tankı ve yüksek canı olan Shen, Mundo gibi şampiyonları eritebilirsiniz. Ayrıca Baron ya da Ejderha'yı bu yetenekle daha hızlı alabilirsiniz. Koridoru hızlıca itmeniz gerektiğinde de bunu kullanabilirsiniz.

Vayne üçüncü yeteneği Kazıkatar ile rakibi geri savurur ve ona hasar verir. Eğer hedef araziye (duvarlara) çarparsa mıhlanır ve ek hasar alarak sersemler. Bu sizin kontrol yeteneğiniz, dolayısıyla kullanmayı iyi öğrenmeniz lazım. Buna alışması biraz zaman alabilir. Rakip ve duvar her zaman uygun pozisyonda olmayacaktır, bu yüzden Takla'yı (ve gerekirse Sıçra'yı) kullanarak pozisyon alıp, onu duvara çarptırmak iyi bir taktik. Sersemlemiş rakibin üstüne Gümüş Ok'la saldırıp yüksek hasarlar verebilmek mümkün. Ayrıca bu yeteneği kaçarken rakibi geriye fırlatmak ya da Akali, Talon gibi şampiyonlar üstünüze atladığında onları savurmak için kullanabilir, takım savaşlarında rakip SG taşıyıcısını arkadaşlarından ayırabilir veya takımınıza doğru itebilirsiniz. Janna, Miss Fortune, Katarina gibi şampiyonların ulti'leri de bu yetenekle durdurulabilir. Koridorda ise yüksek mana tüketimi ve uzun bekleme süresi sebebiyle bu yeteneği minyonlar üzerinde kullanmayın, rakibe saklayın. Baskın yediğinizde rakip ormancıyı Kazıkatar ile uzaklaştırıp sonra Takla ile kaçabilirsiniz.

Son olarak ulti'si Son Hazırlık ile Vayne, ekstra saldırı gücü kazanır ve Gece Avcısı'ndan kazandığı ek hareket hızı üç katına çıkar. Eğer Son Hazırlık açıkken Takla'yı kullanırsanız 1 saniyeliğine Vayne görünmez olur. Bu yeteneğin kullanım yelpazesi çok geniş. Yakalamak için hızından ya da kaçmak için görünmezlikten faydalanabilirsiniz. Daha hızlı Baron almak için açılabilir. Görünmezlikle beraber, takım savaşlarında rakibin saldırı gücü taşıyıcısının yanına sızabilir, onu arkadaşlarından Kazıkatar'la ayırıp kısa sürede indirebilirsiniz. Yalnız karşı takımda Zed gibi suikastçılar varsa bu yeteneğinizi hemen harcamamanızı ve takım arkadaşlarınızdan ayrılmamanızı öneririm, çünkü SG taşıyıcısı olarak

YETENEKLER

Gece Avcısı: Vayne kötülük yapanları acımasızca avlar. Yakındaki rakip şampiyonlara doğru ilerlediğinde 30 Hareket Hızı kazanır.

Takla: Vayne bir sonraki atışında hedefi tutturmak için yuvarlanarak, dikkatle pozisyon alır. Bir sonraki saldırısı ek hasar verir.

Gümüş Ok: Aynı hedefe karşı art arda gerçekleştirdiği üçüncü saldırı ya da yetenek, hedefin azami Can değerinin belirli bir oranını gerçek hasar olarak yansıtır. (Canavarlara karşı en fazla 200 hasar)

Kazıkatar: Vayne sırtındaki ağır arbaleti çeker ve fırlattığı devasa okla hedefini geri savurur ve ona hasar verir. Hedef araziye çarparsa, mıhlanır ve ek hasar alarak sersemler.

Son Hazırlık: Destansı bir hesaplaşmaya hazırlanan Vayne, Saldırı Gücü elde eder, Takla yeteneğini kullandığı sırada görünmez olur ve Gece Avcısı yeteneğinden kazandığı ek Hareket Hızı üç katına çıkar.

savunmasız bir anınızda ilk size atlayacaktır. Bu durumda görünmez olup kaçmaya çok ihtiyacınız olacak.

Koridorda Vayne oynarken, diğer SG taşıyıcılarında olduğu gibi, bol bol minyon kesip altın toplamanız lazım. Geriye düşmüş olsanız da çok sorun değil, çünkü oyun ilerledikçe daha çok güçlenen bir yapıya sahip Vayne.

VAYNE'İ KORİDORDA ZORLAYABİLECEK SG TAŞIYICILARI KARŞISINDA STRATEJİLER

CAITLYN: 6. seviye olduğunuzda pek sıkıntı çekmezsiniz, ancak öncesinde geri düşebilirsiniz. Çünkü Vayne, Caitlyn'in yüksek menziliyle yarışamayabilir ve fazla minyon kesemeyebilir. Agresif oynamayın, koridoru itmesine izin verin.

CORKI: Vayne'in karşılaşabildiği en sıkıntılı şampiyonlardan birisi. Burada destek şampiyonunuza çok iş düşüyor. Olmadı üst koridora geçin. Ormancıdan yardım alın. Kesinlikle agresif oynayıp Corki'yi beslemeyin.

MISS FORTUNE: Minyonlarda geriye düşmemeye çalışın. Ulti'sini Kazıkatar'la kesebilirsiniz.

VARUS: Bu da yüksek menzili sebebiyle Vayne'e ter döktüren şampiyonlardan birisi. Ulti'si Musibet Zinciri'nden ve diğer yetenek atışlarından (ok yağmuru gibi) Takla ile kaçmaya çalışın.

DRAVEN: Diğerlerine oranla size yakın duracak ve baltalarını yakalamaya çalışacaktır, bu sırada ona hasar vermeye ya da duvara çarptırmaya çalışın.

TWITCH: Oyunun başlarında bire bir dövüşe girişmeyin. Twitch'in normal saldırıdaki hasarı da Vayne gibi yüksek. Sersemletip hasar vermeye bakın. Sürekli normal saldırısından hasar yemezseniz oyun ilerledikçe rahatça üstünlük kurarsınız.

VAYNE KARŞISINDA OYNUYORSANIZ

Vayne karşısında başka bir şampiyonla oynuyorsanız, görünmezliğiyle baş edebilmek için Görüş Totemi ya da Kâhinin Özütü alın. Duvar kenarında asla durmayın, mıhlanırsınız. Tutuştur/Bariyer yerine Bitkinlik alarak Vayne'in hızını bir nebze kesebilirsiniz.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Kılıcı, *Can İksiri*

OYUN SONU

Ebedi Kılıç, *Banshee'nin Duvağı*

ASIL EŞYALAR

Savaş Çizmesi, *Mahvolmuş Kralın Kılıcı*, *Son Fısıltı*, *Hayalet Dansçı*

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → W → E → Q → W → R →
W → W → W → Q → R → Q →
Q → E → E → R → E → E

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra



VEL'KOZ

HİÇLİK'İN GÖZÜ

HİÇLİK'İN DERİNLİKLERİNDEN

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR
- ✓ Kitle kontrol kabiliyeti yüksek, alan etkili yetenekleri var.
- ✓ Kısa sürede yüksek hasar verebiliyor.
- ✓ Oynaması kolay.

EKSİLER
- ✗ Hareket kabiliyeti kısıtlı, baskınlara karşı zayıf.
- ✗ Savunma gücü düşük.
- ✗ Saldırı menzili düşük.
- ✗ Ulti yeteneğinin kullanımı biraz zor.

Lig'e en son katılan şampiyonlardan Vel'Koz, üstün gücüyle oyuncuların bir kısmını kendine esir aldı bile.

Çevresinde bulunan her cismi inceleyen ve analiz eden Vel'Koz savaş esnasında tam bir katliam makinesine dönüşüyor. Ne kadar güçlü olduğu hakkında bir fikir edinmek için Hiçlik'ten gelen arkadaşlarına bakmanız bile yeterli olacaktır. Bir yanda geldiği günden beri en popüler şampiyonlardan Kha'Zix, yedikçe güçlenen ve kule boyuna ulaşan Cho'Gath, güçlü bir Saldırı Gücü taşıyıcısı olan Kog'Maw... Vel'Koz'u kimi zaman alt koridorda destek rolünde de görüyoruz, ancak esas gücünü gösterdiği yer orta koridor.

ONA GÖZÜNÜZ GİBİ BAKIN

Vel'Koz'un normal saldırı menzili biraz kısa, savunması zayıf ve doğrudan kaçmak için kullanabileceği bir yeteneği yok. Koridorda fazla açılırsanız rakip ormancının düzenleyeceği bir baskın ile hüsrana uğramanız an meselesi. Benzer şekilde, takım savaşlarında da çatışmaların ortasında kalmamak için dikkatli oynamanız gerekiyor. Özetle, Vel'Koz ile oynarken her daim mesafeyi korumaya çalışın. Zaten yeteneklerinizin menzili de bu tarz bir oyun için gayet uygun. Dost birimleri kendinize kalkan olarak görün ve onların arkasından düşmanları rahatsız edin.

Pasif yeteneğinizin gücünü küçümsemeyin. Rakibinize her saldırdığınızda pasif yeteneğiniz olan Organik Yapıbozum ile yük biriktiriyor, üç yükten sonra ekstra hasar veriyorsunuz. Tabii ki rakibiniz saldırılardan kaçarsa bir süre sonra bu etki kayboluyor. Yeteneklerinizi art arda kullanmak pasif yeteneğinizden dolayı çok yararlıdır. Bu yetenek gerçek hasar verdiği için büyü direnci yüksek şampiyonlara bile çok ciddi hasar verebilirsiniz. Rakip takımda Vel'Koz varsa bu yüzden bir an önce çaresine bakmanız gerekiyor. Yoksa ilerleyen dakikalarda tutmanız iyice zorlaşacaktır.



OYUNDA VEL'KOZ ETKENİ

Vel'Koz ile oynarken en çok kullanacağınız yetenek Plazma Ayrışması olacak. Bu yeteneğin bekleme süresi düşük, mana tüketimi az, üstelik hem menzili hem de hasarı yüksek. Rüya gibi! Ancak bu yeteneği layığıyla kullanabilmek için biraz çabalamanız gerekiyor. Plazma Ayrışması'nı kullandığınızda gönderdiğiniz ışın dikey olarak ikiye ayrılıyor. Geometri bilginiz iyiyse yaşadınız: Saldırıyı çaprazlamasına kullanıp yönünü iyi ayarlarsanız, normalde yeteneğin menzili dışındaki bir rakibe hasar verebilir ve onu yavaşlatabilirsiniz. Bu yeteneği üzerinde pasif yeteneğiniz Organik Yapıbozum birikmiş bir rakibe kullanırsanız daha da etkili olur. İyi bir Vel'Koz oyuncusu olmanın yolu bu yeteneği iyi kullanabilmekten geçiyor.

Vel'Koz ile oynarken dikkat etmeniz gereken bir diğer yeteneğiniz ise Hiçlik'e Açılan Yarık. Bu yetenek ile düz bir hatta yarık açıyorsunuz ve bu yarık ilk verdiği hasardan sonra bir patlama yaratarak ikinci bir hasarı daha beraberinde getiriyor. Bir yetenek iki vuruş yaptığı için pasif yete-

YETENEKLER

Organik Yapıbozum: Vel'Koz'un büyüleri, rakiplerde Organik Yapıbozum yükleri birikmesine yol açar. İsabet alan üçüncü büyüde biriken yükleri tüketerek, ek gerçek hasar verir.

Plazma Ayrışması: Vel'Koz'un yolladığı plazma ışını tekrar etkinleştirildiğinde veya rakibe isabet ettiğinde ikiye bölünür. Işın isabet ettiğinde yavaşlatır ve hasar verir.

Hiçlik'e Açılan Yarık: Vel'Koz'un Hiçlik'e açtığı yarık önce ani hasar verir, bir süre sonra patlayarak ikinci defa hasar verir.

Tektonik Bozucu: Vel'Koz bir bölgenin patlamasına; rakiplerin havaya, yakındaki rakiplerin biraz uzağa savrulmasına yol açar.

Yaşam Formu Parçalama Şuası: Vel'Koz'un yönlendirdiği ışın 2,5 saniyeliğine imleci takip ederek rakiplerin hasar görmesine ve yavaşlamasına yol açar.

neğiniz Organik Yapıbozum rakibe iki yük yükler, tabii isabet ettirebilirseniz.

Doğrudan kaçmak için kullanabileceğiniz bir yeteneğiniz yok dedik ama en azından Tektonik Bozucu'nuz var. Bu yetenek kısa bir süre bekledikten sonra belirli bir alanı patlatır. Bu patlamaya maruz kalan rakipler ise havaya ve biraz öteye savrulur. Bu yetenek belirli bir çapa sahiptir, bu çap içerisinde kalan tüm rakipleri havaya savurabilir. Kaçmanız gerektiğinde kullanacağınız yegâne yetenek bu olacak. Eğer takımınızda Yasuo varsa dikkat! Takım savaşı esnasında bu yeteneğiniz ile havaya savurduğunuz rakiplerinize güzel sürprizler hazırlayabilirsiniz.

EN GÜÇLÜ YETENEĞİNİZ

Takım savaşlarında toplu hasar veren karakterler önemlidir. Herhangi bir yeteneğiniz ile toplu hasar vermeniz işinizi bir hayli kolaylaştırır. Vel'Koz'un yetenekleri, özellikle de gücünün doruk noktası olan Yaşam Formu Parçalama Şuası bu konuda yüzümüzü güldürüyor. Bu yeteneği kullandığınızda Vel'Koz gözünden çok güçlü bir ışın çıkarır ve bu ışına maruz kalan rakipler hem hasar alır, hem de yavaşlar. Takım savaşlarında, özellikle de pasif yeteneğiniz rakip şampiyonlar üzerinde aktifken Yaşam Formu Parçalama Şuası'nı kullandığınızda çok etkili olacaksınız. Unutmayın ki fare imlecinizle ışının yönünü ayarlayabiliyorsunuz.

Yaşam Formu Parçalama Şuası'nın şöyle bir dezavantajı var: Bu yeteneği kullandığınız sırada bir rakip şampiyon üzerinizde sersemletme, susturma özellikli yetenekler kullanırsa yeteneğiniz yarıda kesilir. Bu nedenle bu yeteneği doğru yerde ve doğru zamanda kullanmanız gerekiyor. Kullanmadan önce mümkünse rakiplerinizin sizi engelleyecek yetenekleri harcamasını bekleyin.

Son olarak Vel'Koz ile kullanabileceğiniz bir yetenek kombosundan bahsedelim. Savaş esnasında (E) Tektonik Bozucu > (W) Hiçlik'e Açılan Yarık > (Q) Plazma Ayrışması'nı bu sırayla kullanarak kısa sürede yüksek hasar verebilirsiniz. En sonunda ise (R) Yaşam Formu Parçalama Şuası'nı açtınız mı bitirici darbeyi indirmiş olacaksınız.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Mana Yenilenmesi Mührü x9
+0,41 mana yenilenmesi / 5 sn.

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Yüzüğü
- Can İksiri x2

OYUN ORTASI
- Athene'nin Lanetli Kadehi
- Sihirbaz Pabuçları

ASIL EŞYALAR
- Hiçlik Değneği
- Rabadon'un Şapkası

OYUN SONU
- Zhonya'nın Kumsaati
- Rylai'nin Kristal Asası

YETENEK YÜKSELTMELERİ

E → W → Q → W → W → R →
W → Q → W → Q → R → Q →
Q → E → E → R → E → E



Vi

PİLTOVER FEDAİSİ

EMRET AMİRİM!

CAN YÜREKLİ

ARTILAR
✔ Baskınlarda çok başarılı.
✔ Ulti'si etkili ve kullanımı kolay.

EKSİLER
✘ Oyun ilerledikçe zayıf kalıyor.

Piltover'ın en yetenekli polisinin olmadığı bir Lig düşünebiliyor musunuz? Hem de en gelişmiş teknoloji ürünü eldivenleriyle?

Bu mümkün değil sanıyorum. Piltover'ın asayiş fedaisi Vi'ı artık herkes tanıyor (ismi "vi" değil, "vay" okunuyor). Devasa eldivenleri ve inanılmaz gücünün yanı sıra sert mizacı ile gönüllerimize taht kuran Vi'ı bu sayımızda ormancı rolüyle sizlere anlatacağım. Vi, bu sezonun en çok tercih edilen ormancılarından biri ve oyuna yeni başlayan oyuncular tarafından da seviliyor.

VI NEDEN BU KADAR ÖZEL?

Ormancı şampiyonların genel olarak en önemli özellikleri koridorlara ani saldırılar düzenleyebilecek yetenekleri olması, ormanı hızla temizleyip canavarlardan en az hasarla kurtulmaları ve takım savaşında takımı koruyabilecek ya da direkt Saldırı/Yetenek Gücü taşıyıcılarından birini devre dışı bırakabilecek bir yapıya sahip olmalarıdır. Vi da ani saldırılar düzenleyebilen, zırh kırabilen, alan etkili hasar verebilen, hedef odaklı saldırısı olan ve sersemleten bir şampiyon. Kısacası ormancılık rolü için ideal şampiyonlardan biri.

Şimdi gelelim oyunumuza. Mavi güçlendirme ile oyuna başlamamızın ardından şampiyonumuzu üçüncü seviyeye taşımak için tercihen önce ifritlere gidiyor, ardından kırmızı güçlendirmeyi alıyoruz. Bundan sonra artık herhangi bir koridora baskın yapabilir veya ormanda dolaşıp kendimizi geliştirmeye devam edebiliriz.

Erken baskın yapmak istiyorsak ilk üç seviyede en kolay yer orta koridor. Sebebi ise şu: Orta koridordaki (Zed, Galio vs. yoksa) yetenek gücü taşıyıcısı olan şampiyonların can ve zırh değerleri düşüktür. Bu şampiyonları aradan çıkarmamız daha kolay ve Vi'ın ilk kanı paylaşması için biçilmiş kaftan. Orta koridordaki takım arkadaşınızın yardımı ile bunu kısa zamanda başarabilir, ardından diğer koridorlara geçebilirsiniz.

Alt koridora mümkün olduğunca nehir çalılarından girmemeye çalışın. Bu esasında biraz Vi'a özel bir durum ve nedeni basit: Q yeteneğinizin sersemletme etkisini kullanabilmek. Takım arkadaşlarınız yapabiliyorsa koridorlarını yeterince ileri sürdükten sonra koridor içerisindeki arka çalılardan sinsice yaklaşın ve rakibinizin yaklaşmasını bekleyin. Böylece Q yeteneğiniz ile sersemletme etkisi verip baskından daha kolay bir skor kazanabilirsiniz. Tabii destek oyuncunuz ya da koridor oyuncunuzun çalıda totem varsa temizlemesi gerekmekte; bu artık sizin takım içi diyalogunuza bağlı. Unutmadan, takımınızın destek şampiyonunu yormadan Ejderha'nın önüne bir totem bırakabilirsiniz :)

Thresh, Vi'ı kombine edebileceğiniz ve alt koridoru kazanmanızı kolayca sağlayabilecek bir şampiyon. Thresh'in bırakmış olduğu fenere tıklayıp ani bir baskın ile Q yeteneğinizi kombinasyon halinde kullandığınız zaman baskında başarılı olma şansınız yükseliyor. Böylece koridorda takım arkadaşlarınızı öne taşımış oluyor herhangi bir skor alamasanız da yüksek hasar bırakmanız sebebi ile minyon farkının kolayca açılmasına olanak sağlıyorsunuz.

Unutmayın ki oyun başında skor almanızın yanı sıra koridoru öne geçirecek baskınlar da takımınız için en az skor kazanmanız kadar önemli. Karşı takımın herhangi bir geri çekilmesi aradaki altın farkının açılması anlamına gelebilir. League of Legends'da oyunu skor değil altın farkı kazandırır.

ALTIDAN SONRA

Buraya kadar olan kısım altıncı seviyeye kadar olması gerekenlerdi, şimdi ise altı ve altıdan sonrasını anlatacağım.

Altıncı seviyeye geldiğinizde işler sizin için daha kolay bir hal alıyor. Vi'ın herhangi bir koridorda yapacağı baskınlar ulti'niz hazır olduğunda sizin için çocuk oyuncağı. Rakibinizi kaçırma şansınız düşük ve yeterli donanıma sahipsiniz. Herhangi bir takım savaşında savaşı başlatan ve bitiren taraf olabilirsiniz.

YETENEKLER

Patlama Kalkanı: Vi zamanla bir kalkan yükler. Kalkan, bir yetenekle bir rakibe vurarak etkin hale getirilebilir.

Duvar Delen: Vi'ın eldivenlerini yükleyerek attığı duvar delen yumruk, ileri doğru hareket etmesini sağlar. Vurduğu rakipler geri savrulur ve bir ezici darbe yükü alır.

Ezici Darbeler: Vi'ın yumrukları rakibinin zırhını parçalayarak ilave hasar verir ve saldırı hızı kazanmasını sağlar.

Orantısız Güç: Vi'ın sonraki saldırısı hedefi delip geçerek, arkasındaki rakiplere hasar verir.

Saldırı ve Darp: Vi yoluna çıkanı kenara savurarak bir rakibe doğru ilerler. Hedefe ulaştığında onu havaya savurur, arkasından zıplar ve hedefi yere geri mıhlar.

Vi ile doğru şampiyona odaklandığınız an savaşın seyri size dönebilir. Saldırı ya da Yetenek Gücü taşıyıcılarından birine yapacağınız odaklanma karşı takımın bütün dikkatini size çekmesine yol açacak ve bu sebeple de takım arkadaşlarınızın kısa sürede savaşı kazanacak vakit bulmasını sağlayacaktır.

Peki, Vi nasıl oynanabilir? Arkadaşlar, Vi oynadığınızda benim yegane tavsiyem yarı-tank olarak oynamanız yönünde. Yani hem saldırı hem de tank yönünüzün ağır bastığı bir envanter seçmeniz daha doğru olacaktır. Ancak takımınızda yeteri kadar tank şampiyon varsa (destek ve üst koridor oyuncunuz mesela) şampiyonunuzu saldırı gücüne dayalı olarak geliştirmeniz takım savaşlarında yüksek hasar vurmanıza sebebiyet verecektir. Böyle bir konumda bir suikastçı gibi savaşa aniden dahil olup saldırı ya da yetenek gücü taşıyıcısını aradan bir anda çıkartmanız söz konusu olacaktır.

UZUN LAFIN KISASI

Vi ile oyun başında bir iki skor topladıysanız mutlaka yarı-tank oynayın. Orman konusunda biraz fazla pratik isteyen bir şampiyon ve birçok dereceli oyunda yasaklandığını da unutmayın. Eğer ki şu ana kadar denemediyseniz çok şey kaçırdınız ve kaybettiniz. Vi, mutlaka denemeniz gereken bir orman şampiyonu.



KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Avcı Palası, *Can İksiri x5*

OYUN ORTASI

Hırpalayan, *Ninja Tabisi*, *Ordu Kalkanı*

OYUN SONU

Demir Solari'nin Broşu, *Kara Balta*, *Antik Golem'in Ruhu*, *Randiun'in Alâmeti*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





WUKONG

MAYMUN KRAL

ORMANLAR KRALI MAYMUN

CAN YÜREKLİ

ARTILAR

✓ Kısa süreliğine görünmez olabiliyor.
✓ Ulti'si özellikle takım savaşlarında çok etkili.

EKSİLER

✗ 6. seviyeye kadar baskın yapması zor.

En sevdiğim ormancı şampiyonu yazma fırsatını bana tanıyan sevgili Emir'e sonsuz saygı ve sevgilerimi göndermek istiyorum. Herhalde daha güzel bir kıyak geçemezdi bana.

Gelelim fasülyenin faydalarına... Maymun Kral Wukong, ismini Wuju stilinden almakta. (Master) Yi ve Kong'un karşılaşması sonucu Yi'nin Wuju stilini öğretip ardından Kong'un adını WuKong olarak değiştirmesinin sonucunda kendisi League of Legends'a katılmış bulunuyor. (İyi ki de yapmış, aslan Yi!)

MAYMUN KRAL'IN KRALLIĞI ORMANINDADIR

Orman şampiyonları arasında en sevilen ve en çok kullanılanlar arasında gelen Wukong'u siz nasıl kullanacaksınız, başlayalım anlatmaya. Öncelikle Wukong'un genel orman şampiyonlarından farklılıklarını ele alalım:

- Wukong bir kopyasını bırakıp görünmez olabiliyor.

- Savaş başlatma konusunda sinsi saldırılarda bulunabiliyor.

- Kopyası kaybolurken yüksek hasar veriyor.

- Wukong'un hasar gücü diğer şampiyonlara nazaran biraz daha yüksek.

Diğer suikastçı şampiyonlara göre Wukong daha tanka yakın oynanabilen, ama aynı zaman da saldırı gücünü geliştirilebilen bir şampiyon ve yüksek hasarlı komboları bu şampiyonu diğerlerinden bir adım ötede tutuyor. Vi gibi Wukong'la da yarı-tank oynayabiliyoruz. Şimdi başlangıç aşamasından itibaren neler yapacağımıza bakalım.

Wukong'la erken baskın yapabileceğimizden ötürü ilk başta mutlaka puan vermeniz gereken yetenekler Q ve E. İlk alacağımız güçlendirme ise kırmızı. Erken baskınlar için kırmızı güçlendirmeyi aldıktan sonra tercih edebileceğiniz yegane koridor orta koridordur. Burada skor alıp almamanız önemli değil, ardından vakit kaybetmeden mavi güçlendirmeyi alıp hızlı seviye atlamaya çalışıyoruz.

ALT VE ÜST KORİDORA BASKIN YAPMA TAKTİKLERİ

2014 sezonunun (ormancılar için) yegane derdi görüş ziynetleri. Genellikle üst koridor oyuncuları bunu nehir tarafındaki çalılara atmak için kullanırlar. Üst koridor oyuncunuza soracağınız "Nehirde totem var mı?" sorusu sizin için doğru baskını yapmada en önemli şey. Eğer ki nehir çalısında totem varsa koridordaki takım arkadaşınıza biraz koridoru ittirmesini söyleyebilirsiniz. Ardından duvar kenarındaki arka çalıdan sinsice W yeteneğiniz ile ön çalıya geçiş yapın ve ani bir saldırı ile baskınınızı gerçekleştirin.

Aynı taktiği alt koridorda da uygulamak mümkün, fakat biraz zor. Neden? Destek şampiyonları takımın totem yükünü taşıdıkları için öncelikli olarak karşı takımın destek oyuncusunun koridordaki çalılarda herhangi bir totemi olmaması gerekli (şayet gizlice yapacaksak bu işi). Esasında tüm koridorlardaki oyuncularla güzel bir diyalog içerisinde olmanız gerekli, malum, siz takımın gizli gücüsünüz. Destek şampiyonunuz sizin için totemleri temizlediği an o koridoru cehenneme çevirebilirsiniz. Wukong'un gerçekten yüksek bir hasar bırakma potansiyeli var. Aynı şekilde W yeteneğiniz ile bir anda ortadan kaybolmanızı fırsat bilip rakibinizin güçlendirmelerini çalmanız yahut ormanını işgal etmeniz de sizin için büyük hatta kocaman bir artı olacaktır.

TAKIM SAVAŞLARINDA WUKONG NE YAPAR?

League of Legends bireysel yeteneklerin ön plana çıktığı kadar şampiyonların doğru kombinasyonlarını kullanarak güzel kompozisyonlar ortaya koyabileceğiniz bir oyundur. Wukong ulti'si de alan etkili hasar veren diğer birçok şampiyon ile uyum gösterir, "wombo-combo" yapabilmenizi sağlar.

Ulti yeteneği Wukong'un asasının isabet ettiği tüm şampiyonlara hasar vermenin yanında anlık sersemletme etkisi gösterdiği için takım kompozis-

YETENEKLER

Taş Deri: Wukong'un zırh ve büyü dayanıklılığı çevredeki her bir rakip şampiyon için artar.
Ezici Vuruş: Wukong'un bir sonraki saldırısı fazladan fiziksel hasar verir ve rakibin Zırh değerini kısa süreliğine azaltır.
Yem: Wukong 1,5 saniyeliğine görünmez olur. Arkasında bıraktığı kontrol edilemez kopya, 1,5 saniye sonra yakınındaki rakiplere büyü hasarı verir.
Bulut Saldırısı: Wukong hedef şampiyona doğru fırlar ve hedefin yanındaki en fazla 2 rakibe daha saldırarak, saldırılan rakiplerin her birine fiziksel hasar veren yansımalar yaratır.
Burgaç: Wukong'un sopası ileri doğru uzar ve Wukong'un dönüşüyle rakiplere hasar vererek onları havaya savurur. Wukong bu büyünün etki süresi boyunca hız kazanır.

yonunda yer alan Miss Fortune, Ezreal, Ziggs, Nami, Thresh gibi şampiyonların yetenekleri ile kombolayabilir. Bir anda takım savaşından galip çıkabilirsiniz. Yahut siz takım savaşını başlatan taraf olursunuz, takımınız bu sırada sizi destekler ve takım savaşındaki rakiplerinizi sersemletme etkinizden dolayı saf dışı bırakırsınız. Aynı zamanda bu yeteneğinizi Katarina, Miss Fortune gibi bir şampiyonun yüksek hasarlı ulti'sini bozma amaçlı da kullanabilirsiniz.

Wukong takım savaşlarında yeteneklerinden dolayı Saldırı Gücü ve Yetenek Gücü taşıyıcılarını bir anda ortadan kaldırıp skor kazanabileceğiniz bir şampiyon. Kısacası Wukong siz ne isterseniz ya da nasıl bir kompozisyonda oynamasını isterseniz o şekilde oynar. Tek düze değil, birden fazla seçenekli ve yaratıcılığın sınırlarını zorlayan bir şampiyondur. Sizin yaratıcılığınız ona güç verecek, taktikleriniz ise onu takımınıza daha çok iş yapar seviyeye taşıyacaktır.

SON SÖZLER

Orman rolünde oynamayı çok sevdiğim şampiyonlardan bir tanesi olan Wukong için son olarak söyleyebileceğim League of Legends'da bu kadar kolay gözüküp bu denli komplike olan şampiyon sayısı epey azdır. ARAM, Dominion gibi modlarda da epey iş çıkaran bu şampiyonu aynı zamanda üst koridorda tek başınıza da tecrübe edebilirsiniz.

Dediğim gibi, Maymun Kral'ın gücü hafife alınmamalı :)



KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Delme Damgası x9
+1,28 zırh delme

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Avcı Palası, *Can İksiri x5*

OYUN ORTASI
Ninja Tabisi, *Antik Golemin Ruhu*, *Güneteşi Pelerini*, *Ruh Gömleği*

OYUN SONU
Kara Balta, *Randuin'in Alâmeti*

YETENEK YÜKSELTMELERİ



ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra



YASUO

GÜNAHKÂR KILIÇ

KILIÇ VE RÜZGÂR

CENGİZHAN KERVANCI

ARTILAR

✓ Yetenekleri mana kullanmıyor ve bekleme süreleri düşük.

✓ Pasif yeteneği çok güçlü.

EKSİLER

✗ Oyunun başlarında, eşyalarını toplayana dek zayıf kalıyor.

✗ Yetenekleri bireysel beceri istiyor.

Yasuo, yüksek hasar gücü ile adından çokça bahsedilen bir şampiyon. Onuru için yollara düşen ve bu uğurda öz kardeşini bile gözden çıkaran bir kılıç ustası.

Peki neden onuru için mücadele veriyor? Noxus işgal edildiği gün, Ionia'nın yüksek mevkilerinden birini savaş sırasında koruma görevi Yasuo'ya verilmişti. Yasuo, savaşın gidişatını değiştirebileceğine inanarak, kılıcını çekti ve savaşa girdi. Fakat geri döndüğünde, korumakla görevlendirildiği kişiyi hayatını kaybetmiş buldu.

Yasuo, itibarına leke sürüldüğü için gidip teslim oldu. Bu sırada bunu kimin yaptığını öğrenemek için çabalarken, ölen kişinin "Rüzgâr Tekniği" ile öldürüldüğü anlaşıldığında işler değişti. O andan itibaren bütün Ionia artık Yasuo'ya düşman oldu.

YETENEKLERİNİZE ALIŞIN

Oyun içerisinde son haliyle orta koridorda görmeye alıştığımız Yasuo'nun ana hattı yukarı koridor. Oynanabilirlik açısından ilk başlarda oldukça zor olsa da, alışma evresini geçtiğinizde en çok oynadığınız karakterler arasında yerini alacak. Aldığınız eşyalar ile hızınız, saldırı gücünüz, saldırı hızınız artacak, böylece korkulu bir rakip haline geleceksiniz.

Yasuo, Avarenin Yolu isimli pasif yeteneği ile kritik vuruş ihtimalini iki katına çıkartıyor ve hareket ettiği süre boyunca akış çubuğunu dolduruyor. Bu çubuk dolduğunda Yasuo, kendisine bir kalkan yaratır, bu kalkan ilk gelen saldırıları emer. Bu yeteneğin savunma mekanizmasına güvenip sakın gözünüz kapalı bir savaşa girmeyin. Neden mi? Çünkü bir kere kalkanınız bittiğinde, o ilk hasarı aldıktan sonra yeteri kadar gezinecek vaktiniz olmuyor. İlk seviyelerdeki can ve zırh değerlerinizi göz önüne alırsanız, zor anlar yaşayabilirsiniz.

Oyun içerisinde en çok kullanacağınız yeteneğiniz, hiç kuşkusuz, Çelik Fırtına. Çelik Fırtına yeteneğiniz iki başarılı vuruştan sonra seçtiğiniz belirli bir yöne hortum göndererek, orada bulunan rakiplerinizi havaya fırlatır. Bu yeteneğinizi kullanırken dikkat edin, çünkü menzili gayet kısa. Mümkün olduğunca iki kere saldırdıktan sonra açılan hortumu rakibinize veya minyonlara gönderek hasar verin. Tabii ki bu ilk seviyeler için geçerli. Diğer yetenekleriniz ile birlikte daha iyi işlere imza atacaksınız. Özellikle karşınıza uzaktan vuran bir şampiyon geldiyse belli bir süre kule savunması yapın ve gelecek baskından skor almaya çalışın.

Takımınıza ve size en yararlı, kimi zaman can kurtaran yeteneğinizi sakın es geçmeyin. Rüzgar Duvarı yeteneğiniz, duvara doğru gelen menzilli saldırıları önler. Örneğin Caitlyn, Son Koz yeteneğini sizin üstünüze nişanladı ve canınız az. Hemen Rüzgar Duvarı yeteneğiniz ile bu gelen hasarı tamamen önlemek sizin elinizde. Aynı şekilde takım savaşlarında bu duvarın arkasında kalan arkadaşlarınız size minnetkar kalacaktır. Hatta bu yeteneği Baron'un saldırılarını engellemek için bile kullanabilirsiniz!

Kimi zaman rakibinizin üzerinde ciddi baskı kurmuş hale geldiğinizde, rakibiniz sizden hep kaçarak oyun oynar. Bunu şu ana kadar oynadığınız oyunlarda mutlaka görmüşsünüzdür. Atılgan Kılıç yeteneği ile minyonların ve şampiyonların içerisinden üst üste birkaç kez geçerek hem hasar verebilir, hem de kaçan rakibinize yakınlaşıp, Çelik Fırtına yeteneğiniz ile havaya savurup skor almayı sağlayabilirsiniz. Bu yeteneğinizi, içinde bulunduğunuz bire bir savaşlarda çeşitli kombinasyonlar ile kullanın. Çünkü tek bir şampiyonun üstünden birden fazla kez geçemiyorsunuz. Çelik Fırtına yeteneğiniz ile rakibi havaya savurduktan sonra bu yetenek ile ona dönerek hasar verebilirsiniz örneğin.

Kullanılması en meşakkatli yeteneğiniz Son Nefes. Havaya savrulan herhangi bir rakip şampiyon olmadan

YETENEKLER



Avarenin Yolu: Yasuo'nun kritik vuruş şansı iki katına çıkar. Ek olarak, Yasuo hareket ederken, bir yandan da kalkan oluşturur. Bir şampiyondan ya da canavardan hasar aldığında, kalkan devreye girer.

Çelik Fırtına: Beceri atışıyla gerçekleştirilen normal saldırı. Başarılı olan iki adet Çelik Fırtına'dan sonra kullanılınca, rakipleri Havaya Savuran bir hortum gönderir.

Rüzgâr Duvarı: Rakip atışlarını önleyen hareketli bir duvar oluşturur.

Atılgan Kılıç: Fırlayarak bir birimin içinden geçer; her gerçekleştirmeyle artan büyü hasarı verir.

Son Nefes: Bir birime doğru gidip, tekrar tekrar vurarak ağır hasar verir. Sadece Havaya Savrulmuş hedeflere karşı yapılabilir.

bu yetenek aktif olmuyor. Çelik Fırtına yeteneğiniz ile rakipleri havaya fırlatabilirsiniz ama, bu olay için alışmanız gerekli. Çelik Fırtına yeteneğinizi rakiplere tutturmak ilk oynayanlar için zor bir iş.

OYNANIŞI BİRAZ ZOR

Yasuo, oyuna ilk geldiği andan itibaren hep yüksek hasarları ile lanse edildi. Kimi zaman ilk yasaklanan karakter oldu. Turnuva maçlarında bile halen yasaklama listesinde Yasuo'yu görmeniz mümkün.

Yüksek hasar sevdası yüzünden her oyuncu Yasuo alıp oynamak istemiştir ve ilk deneyimleri genelde hüsranla sonuçlanmıştır. Çünkü Yasuo zordur, başlangıç can ve zırh değeri düşüktür. Tam olarak bilmiyorsanız açık hedefsiniz. Bu yüzden siz siz olun, oyuna başlarken takımınıza bakın. Rakiplerinizi havaya fırlatan karakterler var mı? Var ise işiniz birazda olsa kolaylaşacaktır. Yine aynı şekilde oyun başında zırh ve can değerine önem verin. Hemen ağır hasara yönelmeyin. Koridordaki rakibinize bakın ve hasar kontrolünü ihmal etmeyin.

Can ve zırh bakımından düşük başladığınız için gelecek olan baskınlar oldukça sık olacaktır. Çünkü, ilerleyen dakikalarda büyük bir tehdit oluşturacaksınız. Bu yüzden nehir yolundan totemi eksik etmeyin.



KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ



Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kalkanı · *Can İksiri x2*

ASIL EŞYALAR



Statikk Hançer · *Ebedi Kılıç*

OYUN ORTASI



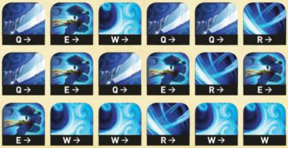
Savaş Çizmesi · *Mahvolmuş Kralın Kılıcı*

OYUN SONU



Son Fısıltı · *Koruyucu Melek*

YETENEK YÜKSELTMELERİ





SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra

ZED

GÖLGELERİN EFENDİSİ

ÖLÜMCÜL NİNJA ZED

BERK ÇAĞATAY ALBAYRAK

ARTILAR
- ✓ Kısa sürede yüksek hasar veriyor.
- ✓ Yetenekleri mana kullanmıyor.
- ✓ Gölgeleri çok kullanışlı.

EKSİLER
- ✗ Rakibin dibine girmesi gerekiyor.
- ✗ Yavaşlatma dışında kitle kontrol yeteneği yok.
- ✗ Oynaması zor.

"LoL'de en sevdiğin şampiyonlar hangileri" sorusuna verilen cevaplar arasında ismi en çok geçen şampiyonları kafanızda canlandırmaya çalışın, eminiz ki hepinizin aklına Zed gelmiştir. Leauge of Legends'ın en çok oynanan ve sevilen karakterlerinden biri Zed'in detaylarına hep beraber göz atalım.

Küçük yaşta yetim kalan Zed'i ünlü bir ninja ustası evine alıyor ve eğitimine başlıyor. Burada ustanın gözdesi ve oğlu olan Shen ile sıkı bir rekabete tutuşuyorlar. Zed bu zor zamanlarında tesadüf eseri bulduğu kadim bir kutu sayesinde uzun zamandır gizli bulunan özel bir tekniğin sırlarına erişiyor. Bu gizli teknik sayesinde Shen'i alt eden Zed, ustasının bu gizli taktikleri kullandığından haberdar olması sonucu uzak diyarlara sürgüne gönderiliyor. Zed sürgünde iken "gölge stili"ni kendi kurduğu ordusuna da öğretiyor ve doğduğu topraklara geri dönüyor. Eski ustasından intikamını onu öldürerek alan Zed, gücünün doruğuna tekrar ele geçirdiği kutu sayesinde çıkıyor ve bugün hepimizin bildiği ölümcül Zed'e dönüşüyor.

GÖLGELERE KUCAK AÇ YA DA KARANLIĞA YEM OL

Saldırı gücü grubu şampiyonlarından olan Zed, her yönüyle epey tehlikeli bir şampiyon. Zed, yetenekleri sayesinde son derece hareketli. Bu özelliği sayesinde düşman ile aranızdaki mesafeyi çok çabuk kapatabilir veya aynı şekilde düşmandan çok rahat kaçabilirsiniz.

Zed'in bir diğer önemli özelliği mana yerine enerji kullanıyor olması. Bu özelliği Zed'e koridorda uzun süre kalabilme şansı veriyor, fakat dezavantajı ise çok enerji çok çabuk tüketildiği için yeteneklerinizi dikkatli kullanmanız gerekiyor, aksi takdirde kendinizi savaşın ortasında yetenek kullanamıyor halde bulabilirsiniz.

Zed'in karşısında oynuyorsanız size tavsiyem, her zamankinden çok daha dikkatli oynayın, yoksa gerçekten gölgelere yem olabilirsiniz. Zed akıllıca yapılmış tek bir kombo ile sizi anında öldürebilir. Zed'in pasif yeteneği olan "Düşene Tekme", Zed'in canı yüzde 50'nin altındaki şampiyonlara karşı yapmış olduğu ilk saldırıda ekstra hasar vermesini sağlıyor. Zed'in pasifinin en güzel yanı, yetenek kombomuzu kullandıktan sonra rakibin kalan canını veya kalan canının büyük bir kısmını tek bir saldırı ile eritebiliyor oluşumuz.

Zed'in Q yeteneği olan "Keskin Shuriken", Zed'in bıçaklarını ileriye doğru atmasına ve o doğrultudaki düşmanlarına hasar vermesini sağlıyor. Bu yeteneği, Zed'in ana hasar kaynağını oluşturuyor. Yakın dövüş şampiyonu olan Zed, Q yeteneği sayesinde menzilli ve yüksek hasarlı bir şampiyona karşı güvenli bir mesafeden minyon kesebiliyor. Özellikle savaşlarda bu yeteneği kullanırken isabet ettirmeye ekstra özen gösterin.

Zed'in W yeteneğinin adı "Canlı Gölge". Bu yetenek Zed'in tüm kombolarının ana kaynağını oluşturuyor. Zed gösterilen doğrultuya kendisinin bir gölge kopyasını gönderiyor. Zed'in gölgesi 4 saniye boyunca orada duruyor ve bu sırada siz normal bir şekilde hareket edip yetenek kullanabiliyorsunuz. Zed Q ve E yeteneklerini kullandığı zaman, bu gölge de tıpkı Zed gibi bu yetenekleri aynı doğrultuda kullanıyor. Bu yeteneğin bir diğer özelliği ise, Zed'in bu 4 saniye boyunca istediği zaman W yeteneğini tekrar kullanarak bu gölgesinin yerine geçebiliyor olması. İşte bu yolla rakibinizin birden karşısına çıkabilir, rakibiniz ile aranızı açabilir veya rakibinizle aranızı kapatabilirsiniz.

Zed'in E yeteneği "Gölge Darbesi", Zed'in bıçaklarını çevirerek çevresindeki düşmanlara hasar vermesini sağlıyor. Bu yetenek Zed'in ikincil hasar kaynağını oluşturuyor. Bu yetenek hakkında bilmeniz gereken iki tane püf nokta var. Birincisi, Zed'in gölgesi ile düşman şampiyona gölge darbesi hasarı verirseniz aynı zamanda onu yavaşlatmış olursunuz. İkincisi ise, Zed bu yetenek

YETENEKLER

Düşene Tekme: Zed canı yüzde 50'den az olan şampiyonlara karşı yaptığı ilk saldırıda ekstra hasar verir.

Keskin Shuriken: Zed ve gölgesi bıçaklarını ileri doğru savurur ve geçtikleri hedeflere hasar verir.

Canlı Gölge: Zed'in gölgesi ileri atılır, 4 saniye yerinde kalır ve yaptığı büyüleri taklit eder. Zed bu yeteneği tekrar etkinleştirerek gölgesiyle yer değiştirir. Zed'in Saldırı Gücü pasif olarak artar.

Gölge Darbesi: Zed ve gölgesi bıçaklarını çevirerek bir gölge enerjisi patlaması yaratır. Gölgenin hareketi yavaşlama etkisine sahiptir.

Ölüm İşareti: Zed arkasında bir gölge bırakıp hedef Şampiyona doğru fırlayarak, ona ölüm işareti koyar. 3 saniye sonra işaret tetiklenir ve Zed'in işaret etkin haldeyken verdiği hasarın belli bir yüzdesi kadar hasar verir.

ile düşman şampiyona her hasar verişinde W yeteneğinin bekleme süresini bir saniye azaltır.

Ulti'si "Ölüm İşareti", Zed'in sahip olduğu hasar potansiyelini taçlandıracak bir yetenek. Zed, bu yetenek ile rakibinin üzerine fırlayarak üzerinde ölüm işareti bırakır ve bu işaret 3 saniye süresince rakibe verdiğiniz hasarın bir miktarını rakibe artı hasar olarak verir.

TAKTİK BİZDEN

Koridor safhasında gölgeniz ile minyon dalgalarını kolay ve hızlıca biçebilir ve düşman şampiyon minyonlar ile uğraşırken ona hasar vererek işini zorlaştırabilirsiniz. W yeteneğiniz ile düşmanı şaşırtacak kombolar yapabilir ve ona hiç beklemediği bir anda ölümcül darbenizi indirebilirsiniz. Ulti'nizi kullanırken rakibin üstüne fırlama süresi boyunca yaklaşık bir saniye hedeflenemez olursunuz bu özelliği düşman hasarlarından kurtulma amaçlı kullanabilirsiniz. Örnek vermek gerekirse, Lux'ın lazerinden, Karthus'un ultisinden bu şekilde kurtulmanız mümkün. Zed'in karşısında oynuyorsanız Zed'in ulti'sinin hasarından kurtulmanız için Zhonya'nın Kumsaati eşyasını kullanabilirsiniz. Son olarak Zed'in ultisinin etkisini Mahvolmuş Kralın Kılıcı veya Vahşi Hydra gibi eşyaların vermiş olduğu güçler ile artırabilirsiniz.

Hepinize bol gölgeli oyunlar.



KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Delme Damgası x9
+1,28 zırh delme

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Kalkanı
Can İksiri x2

OYUN ORTASI
Son Fısıltı
Kara Balta

ASIL EŞYALAR
Merkür'ün Adımları
Mahvolmuş Kral'ın Kılıcı

OYUN SONU
Koruyucu Melek
Kanasusamış

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → W → E → Q → Q → R →
Q → E → Q → E → R → E →
E → W → W → R → W → W

ŞAMPİYON REHBERİ

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tutuştur

Sıçra



ZIGGS

SİHİRMAYIN UZMANI

BOMBA BİR ZIPLAR, İKİ ZIPLAR...

EMRE "SIDIOUSS" ÜRÜK

ARTILAR
- ✔ Alan etkili, güçlü büyüleri var.
- ✔ Minyon katletmesi kolay.

EKSİLER
- ✘ Yeteneklerinden kaçması kolay.

Kartopu savaşı içeren bir kostüme sahip olup sevmeyeceğim bir şampiyon olabilir mi? Asla!

Oyunun en başında en küçük yetenek atışında tükenen mananız, tutmayan seksek bombaları moralinizi bozmasın. Öyle güçlü bir şampiyon ki Ziggs, kendi koridorundan diğer bütün koridorlara ulaşabilen Cehennem Bombası ile daima patlamaya ve takım savaşlarına hazır! Oynaması ve yetenek atışları kolay gibi görüyor olabilir. Peki ya karşına oradan oraya sıçrayan, yerinde bir saniye bile durmayan bir şampiyon gelirse? İşte bu rehber sağa sola zıp zıp zıplayan Kha'Zix'leri, minyondan minyona atlayan Yasuo'ları durdurmak için, yani senin için...

SAKİNLİĞİNİ KAYBETME, GEREKSİZSE PATLATMA!

Bütün orta koridor şampiyonlarında olduğu gibi Ziggs'in de kendi koridorunda bolca minyon biçmesi, rakibini koridordan ayrıldığı anda takip etmesi gerekiyor. Bunları yapabilmek için öncelikle mana kontrolünü doğru bir şekilde yapabilmen lazım. Bu mana canavarı şampiyon bilinçsizce kullandığında çabuk tükeniyor ve etkisiz kalıyor ama üzülme, pasifin Kısa Fitil sayesinde her 12 saniyede bir düz vuruş yaptığın düşman birimi veya rakibe fazladan hasar verebiliyorsun. Pasifin aktif olduğunda düz vuruşlarını rakibe yapmaya gayret göster. Eğer minyonlar kule altına girer ve tutamayacağını hissedersen önce Sihirmayın Tarlası yeteneğini biriken rakip minyonların altına at. Henüz o havada giderken ardından Seksek Bombasını gönder. Bütün minyonlar cepte!

Eğer karşında taban hasarı yetenek gücüne dayalı bir şampiyon var ise merkeze ilk dönüşünde mutlaka ama mutlaka Ahenk Kadehi al. Bu eşya hem verdiği büyü direnci ile karşındaki şampiyondan daha az hasar almanı sağlayacak hem de rakibi dürtmen veya minyonları biçmen için ihtiyacın olan manayı karşılayacak. Üstelik yeterince altın biriktirdikten sonra alacağın bir üst eşya olan Athene'nin Lanetli Kadehi fazladan verdiği 60 yetenek gücü ve bekleme süresinde sağladığı %20'lik azalma ile seni karşısında durması çok güç bir şampiyon haline getirecek.

KONSANTRE OL, NİŞAN AL, BEKLE!

Ziggs oynarken başına gelebilecek en kötü senaryolardan biri karşına çok hareketli veya koridorda uzun süre kalabilen dayanaklı şampiyonların gelmesidir. Menzil avantajını doğru kullanmalı ve tutturacağından emin olmadan yetenek atışlarını kesinlikle kullanmamalısın. Minyonlar bir araya geldiğinde rakip şampiyonun senin minyonlarını öldürmek için gelmesini bekle. Seksek Bombası'nı rakibi sıyırırsa minyonlarda patlayacak şekilde at, böylece yeteneklerin boşa gitmemiş olur. Patlayıcı lokumu yeteneğin mutlaka bir kenarda dursun, rakibi dürtmek adına harcama. Kendi ormancın koridoruna baskına geldiyse, rakip orta koridor fazlaca üstüne geliyorsa veya rakip ormancıyı bir anda çalılardan çıkarken gördüysen Sıçra kullanmadan kaçmak için tek şansın o Patlayıcı Lokumu. Gideceğin yönün hemen önüne at ve zıplamak istediğin anda bas! Bu hem seni istediğin yöne atacak hem de arkandan kovalayanları gittiğin yönün tersine doğru savuracaktır. Bütün bunları yaptın ve rakip kulenin altına girmekte ısrarlı ise Sihirmayın Tarlası yeteneğini tam rakibin koşu yoluna at. Bu minik bombalar rakibi hem yavaşlatacak hem de hasar almasını sağlayacak.

ÜZME KENDİNİ, ARTIK ŞANSLARI YOK!

Demek Lich Boğan'ın bitti... Şimdi onlar düşünsün! Sana verdiği 80 yetenek gücü fazladan 250 mana ve hareket hızındaki artış yetmezmiş gibi sana Büyülü Kılıç adında pasif bir yetenek kazandırıyor. Bu pasif yetenek sayesinde kullandığın yetenek atışları sonrası düz vuruşlarda %75 saldırı gücün ve %50 yetenek gücünün toplamı kadar büyü hasarı verebiliyorsun.

Benden size bir ipucu: Rakip takımın kulesini kuşatmışken başka bir

YETENEKLER

Kısa Fitil: Her 12 saniyede bir, Ziggs'in ilk saldırısı ek büyü hasarı verir. Bu bekleme süresi Ziggs'in her yetenek kullanışında azalır.

Seksek Bomba: Sekerek ilerleyen ve büyü hasarı veren bir bomba fırlatır.

Patlayıcı Lokumu: Ziggs 4 saniye sonra ya da bu yetenek tekrar etkinleştirildiğinde patlayan bir patlayıcı lokumu atar. Patlama rakiplere büyü hasarı vererek, uzağa savrulmalarına neden olur. Bu arada Ziggs'de savrulur ama hasar almaz.

Sihirmayın Tarlası: Ziggs, hedef bölgeye rakibe temas ettiğinde patlayıp büyü hasarı veren ve rakibi yavaşlatan mayınlar döşer.

Cehennem Bombası: Ziggs en büyük eseri olan Cehennem Bombası'nı olağanüstü uzak bir mesafeye savurur. Patlama bölgesinin ortasında kalan rakipler, uzaktakilere göre daha fazla hasar alır.



koridorda kulenize doğru alıp başını giden cengaver rakip minyonları görürseniz ulti'nizi atmaktan çekinmeyin. Bu hem fazladan altın hem de geçici bir süreliğine olsa bile kurtarılmış bir kule demek.

Kuşatmalarda en arkada durmaya özen göster. Mana problemi artık neredeyse hiç yaşamadığın için sürekli rakibe yolladığın Seksek Bombaları sayesinde rakip daha savaşa girmeden ağır can kaybına uğruyor. Savaşı başlatmalarını sürekli bombalar yağdırarak bekle. İşte o an geldi! Takım savaşı çıkar çıkmaz bütün rakipleri kapsayabileceğin bir noktaya Cehennem Bombası'nı gönder. Dışarı çıkmaya çalışan rakipleri kaçmaya çalıştıkları yöne Sihirmayın Tarlası atarak yavaşlat. Eğer bu onları durdurmadı ise Patlayıcı Lokumunu göndererek onları ulti alanının içine savur. Yapabilecekleri en iyi şey değerli sıçralarını kullanmaları olacak ki geri kalanında fazlaca hasar veren düz vuruşların ve seksek bombalarını yeterli olacaktır.

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1 zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
Doran'ın Yüzüğü
Can İksiri x2

OYUN ORTASI
Lich Boğan
Sihirbaz Pabuçları

ASIL EŞYALAR
Rabadon'un Şapkası
Athene'nin Lanetli Kadehi

OYUN SONU
Zhonya'nın Kumsaati
Hiçlik Değneği

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q → W → Q → E → Q → R →
Q → E → Q → E → R → E →
E → W → W → R → W → W



1. SAYI ŞAMPİYON REHBERİ

SIRADAKİ ŞARKI KAÇIRDIM DİYE ÜZÜLENLERE GELİYOR

EMİR CERRAHOĞLU

Gördüğünüz gibi bu sayıda, ilk sayıdaki rehberlerin tamamını değiştirdik. Pekala ilk sayıyı kaçıranlarınız ya da bulamayanlarınız olabilir. Biz de bunu düşünerek sizler için şampiyon rehberlerini her yerden ulaşılabilir hale getirdik. İlk sayıda hazırladığımız şampiyon rehberlerinin tamamına *oyungezer.com.tr/lol* adresinden ulaşabilirsiniz. Sizler için 30 şampiyonu da yükledik. 3. sayıda tekrar görüşünceye kadar kendinize iyi bakın. Unutmayın, iyi bir sihirdar olabilmenin ilk kuralı, iyi bir takım oyuncusu olmaktan geçiyor. İyi oyunlar.



tr.leagueoflegends.com

twitter.com/loltrofficial ve twitch.tv/riotgamesturkish
facebook.com/LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi